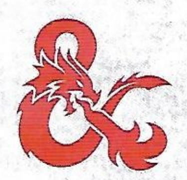

D&D
LA MALÉDICTION DE STRAHD
DUNGEONS & DRAGONS
Percez les mystères de Ravenloft dans cette aventure
d'épouvante du plus grand jeu de rôle au monde

LA MALÉDICTION DE STRAHD



Crédits

Responsable conception : Christopher Perkins
Consultants création : Tracy et Laura Hickman
Concepteurs : Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford
Rédacteur principal : Jeremy Crawford
Rédacteur : Kim Mohan
Assistant rédacteur : Scott Fitzgerald Gray
Responsables conception D&D : Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direction artistique : Kate Irwin
Assistants direction artistique : Shauna Narciso, Richard Whitters
Conception graphique : Emi Tanji
Illustration de couverture : Ben Oliver
Illustrations intérieures : Dave Allsop, François Beauregard, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Jedd Chevrier, Daarken, Lake Hurwitz, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Ben Oliver, Adam Paquette, Rob Rey, Chris Seaman, Richard Whitters, Kieran Yanner
Cartographes : François Beauregard, Mike Schley, Ben Wootten

Managers du projet : Neil Shinkle, Heather Fleming
Ingénieur produit : Cynda Callaway
Techniciens de l'image : Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Spécialiste prépresse : Jefferson Dunlap
Autres membres de l'équipe D&D : Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tito

Avertissement : Wizards of the Coast ne peut être tenu responsable des effets secondaires à long terme sur ceux qui s'aventurent dans l'effroyable royaume de Ravenloft, comme la lycanthropie, le vampirisme, la peur des choses mortes, la peur des choses vivantes, l'impossibilité de dormir sans laisser une lumière allumée et une vengeresse sacrée +5 sous leur oreiller, et l'impression troublante que Strahd est trop intelligent pour se laisser vaincre aussi facilement et que tout ceci n'est qu'une partie d'une de ses grandes machinations pour étendre son influence au-delà des frontières de la Barovie. Vous n'espériez tout de même pas vous échapper à moins qu'il ne l'ait prévu, n'est-ce pas ?

Ce livre est tiré de l'aventure D&D *Ravenloft* de 32 pages publiée en 1983 par TSR, dont voici les crédits :

Conception : Tracy et Laura Hickman
Rédaction : Curtis Smith
Conception graphique : Debra Stubbe
Illustration : Clyde Caldwell
Cartographe : David C. Sutherland III

Les livres D&D suivants ont également été source d'informations et d'inspiration :

Cordell, Bruce R. and James Wyatt. *Expedition to Castle Ravenloft.* 2006.
Elrod, P.N. *I, Strahd: The Memoirs of a Vampire.* 1993.
Hickman, Tracy and Laura. *Rahasia.* 1984.
Nesmith, Bruce with Andria Hayday. *Realm of Terror.* 1990.
Pozas, Claudio. "Fair Barovia." *Dungeon* 207. 2012.
TSR, Inc. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume One.* 1999.
---. *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume Three.* 2000.

Playtests réalisés par : Robert Alaniz*, Mal A'menz*, Glen Ausse, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Anthony Caroselli*, Christopher D'Andrea*, Jason Fransella*, Jeff Galper, Elyssa Grant, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Shaun Horner, Donald Jacobs, James Krot, Yan Lacharité*, Jonathan Longstaff*, Michael LeClair, Ray Lillard, Eric Lopez, J.M., Matt Maranda*, Cris McDaniel, Randy Merkel, Lou Michelli*, Mike Mihalas,* Daniel Norton*, Lucas Pierce, Claudio Pozas*, John Proudfoot*, Rob Quillen II, Karl Resch*, Jason Riley, Sarah Riley, Arthur Severance*, Sam Sherry*, Zach Sielaff, David "Oak" Stark*, Jayson Thiry, Steve Townshend*, Kyle Turner*, Will Vaughn, Peter Youngs

* *Les retours de ces playtests concernent un groupe.*



VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot
Relecture : Roxane Collet, Aurélie Pesséas
Mise en page : Jérôme Cordier



ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti



ISBN : 9420020243552
Première impression : Septembre 2018
Dépôt légal : Septembre 2018

En couverture
Le maître de Ravenloft vous a invités à dîner. Ben Oliver met en lumière le vampire Strahd von Zarovich dont le sombre passé est une véritable épopée et dont la malveillance ne connaît aucune limite.



Table des matières

Préface 4
Introduction 5
Mener l'aventure 5
Encart : L'adaptation d'un classique 5
Les caractéristiques de l'épouvante 7
Ch. 1 : Dans les brumes 9
Strahd von Zarovich 9
La bonne aventure de Ravenloft 11
Encart : Utiliser des cartes à jouer ordinaires 11
Accroches pour lancer l'aventure 18
Ch. 2 : La Barovie 23
La disposition des lieux 23
Une magie altérée 24
Les Baroviens 24
Encart : Noms Baroviens 25
Encart : Calendrier Barovien 26
Les Vistani 26
Rencontres aléatoires 28
Encart : Espions de Strahd 29
Les sites de la Barovie 33
Encart : Caractéristiques communes à toute la Barovie 33
Ch. 3 : Le village de Barovie 41
Les alentours du village 41
Zones du village 43
Événements spéciaux 48
Ch. 4 : Le château de Ravenloft 49
Rencontres aléatoires 49
Les remparts de Ravenloft 52
Le rez-de-chaussée 54
La cour du comte 61
Les salles du Sanglot 64
Les tours de Ravenloft 69
Les celliers de Mauvais présage 74
Donjons et catacombes 79
Ch. 5 : La ville de Vallaki 95
Les alentours de la ville 95
Zones de Vallaki 97
Événements spéciaux 123
Ch. 6 : Le vieux moulin à os 125
Les alentours du moulin à vent 125
Zones du moulin à vent 126
Les Mégalithes 128
Ch. 7 : Argynvostholt 129
L'ordre du Dragon d'argent 129
Encart : Les revenants de Barovie 130
Les alentours du manoir 130
Zones d'Argynvostholt 130
Événements spéciaux 142
Ch. 8 : Le village de Krezk 143
Zones de Krezk 143
Zones de l'abbaye 147
Événements spéciaux 155
Ch. 9 : La passe de Tsolenka 157
Zones de la passe 157
Événements spéciaux 159
Ch. 10 : Les ruines de Bérez 161
Les alentours des ruines 161
Zones de Bérez 162
Événements spéciaux 166
Ch. 11 : La tour de Van Richten 167
Les alentours de la tour 167
Zones de la tour 168
Événements spéciaux 171
Ch. 12 : Le Magicien des vins 173
Les alentours du vignoble 174
Les alentours de l'exploitation viticole 174
Zones de l'exploitation viticole 176
Événements spéciaux 179
Ch. 13 : Le temple d'Ambre 181
Encart : Froid extrême 181
Zones du temple 183
Encart : Les sarcophages d'ambre 191
Événements spéciaux 196
Ch. 14 : La colline d'Antan 197
Zones de la colline 197
Événements spéciaux 200
Ch. 15 : La tanière des loups-garous 201
Encart : Périple dans la brume 201
Les alentours de la tanière 203
Événements spéciaux 205
Épilogue 207
Strahd l'emporte 207
Strahd meurt 207
Ann. A : Options de personnage 209
Historique de personnage 209
Encart : Paquetage du chasseur 209
Babioles gothiques 210
Ann. B : Funeste demeure 211
Histoire 211
Rose et Épine 211
Encart : Progression en niveaux 211
Encart : Caractéristiques de la demeure 212
Zones de la maison 212
Encart : Caractéristiques du donjon 217
Fins possibles 220
Ann. C : Trésors 221
Le Livre de Strahd 221
Objets magiques 221
Ann. D : Monstres et PNJ 225
L'Abbé 225
Arbre malade 225
Baba Lysaga 226
Bâtard 227
Corbeau-garou 228
Esmérelda d'Avenir 229
Guerrier fantôme 230
Izek Strazni 231
Kasimir Velikov 232
Madame Éva 232
Objets animés 233
Pidlwick II 235
Rahadin 236
Rictavio 238
Sorcier barovien 239
Strahd von Zarovich 239
Vladimir Horngaard 241
Zombi de Strahd 242
Annn. E : Le tarokka 243
Ann. F : Aides de jeu 251
Lettre de Kolyan Indirovich (V. 1) 251
Invitation de Strahd 251
Extrait du *Livre de Strahd* 252
Journal de Rudolph Van Richten 254
Lettre de Kolyan Indirovich (V. 2) 256
Journal d'Argynvost 256

Cartes
Barovie* 35
Campement de l'étang de Tser* 36
Village de Barovie* 42
Église 46
Le château de Ravenloft
Carte 1 : Les hauteurs de Ravenloft* .... Poster
Carte 2 : Les remparts de Ravenloft* 53
Carte 3 : Le rez-de-chaussée* 55
Carte 4 : La cour du comte* 62
Carte 5 : Les salles du Sanglot* 65
Carte 6 : Les tours de Ravenloft* 71
Carte 7, 8, 9, 10 : Les tours de Ravenloft* 73
Carte 11, 12 : Les celliers de Mauvais présage, donjons et catacombes* ... 75
Piège de l'ascenseur 76
Pièges dans la zone K73 80
Vallaki* 97
Auberge de L'Eau Bleue 99
Manoir du bourgmestre 104
Wachterhaus 111
Boutique du fabricant de cercueils 116
Campement Vistana 120
Vieux moulin à os 127
Argynvostholt : premier étage et rez-de-chaussée 131
Argynvostholt : toit, fanal et deuxième étage 137
Krezk* 144
Abbaye Sainte Markovia : rez-de-chaussée 149
Abbaye Sainte Markovia : étage et cave 153
La passe de Tsolenka 158
Hutte animée de Baba Lysaga 163
Bérez* 164
La tour de Van Richten 170
L'exploitation viticole du Magicien des vins 175
Le temple d'Ambre : niveau supérieur ... 182
Le temple d'Ambre : niveau inférieur 190
La colline d'Antan 199
La tanière des loups-garous 202
Funeste demeure 216

*Apparaît sur le poster

Préface : Ravenloft revisité

Au coin du couloir se tenait un vampire.

J'ai râlé en roulant des yeux.

C'était en 1978 et je jouais une de mes premières aventures de donjon. C'était John Scott Clegg, un ami que j'avais connu au lycée, qui menait et c'était vraiment le type d'aventures que les gens jouaient à cette époque. Tout était axé sur l'exploration d'une suite sans logique de salles reliées par des couloirs, le massacre des monstres que l'on croisait, la quête de trésors et le gain en points d'expérience.

Là, nous faisions face à la rencontre aléatoire numéro 34 : un vampire. Pas un vampire avec un grand V, mais un vampire de bas étage « avec une classe d'armure et un nombre de dés de vie hallucinants ». Rien qu'un monstre de plus dans ce donjon.

Je me souviens m'être dit ceci, sur le coup : « Qu'est-ce que tu fais ici, *toi* ? » Cette créature donnait l'impression de ne pas être à sa place, avec les kobolds, les orcs et les cubes gélatineux que nous avions rencontrés jusqu'à maintenant. C'était pourtant une créature qui méritait son propre contexte, avec un potentiel tellement supérieur à celui d'un simple monstre errant. En revenant chez nous après avoir joué, je fis part à Laura de mes réflexions.

C'est à cet instant qu'est né Strahd von Zarovich.

Strahd ne serait pas qu'un simple ajout après coup. Il lui fallait un contexte et une histoire tragique. Laura et moi nous sommes lancés dans des recherches sur la mythologie et le folklore concernant les vampires. Le point de départ fut une photo floue en noir et blanc de Bela Lugosi datant de 1931, mais nous avons découvert bien plus encore.

C'est John William Polidori qui a écrit les premières bases « modernes » du vampire en littérature, en s'inspirant d'un fragment d'une histoire de Lord Byron. C'était à la villa Diodati, une maison louée près du lac de Genève en Suisse, que Byron et Polidori ont rencontré Mary Wollstonecraft Godwin et son futur époux, Percy Shelley. Une nuit de Juin, Byron a proposé que chacun écrive une histoire de fantôme. L'histoire de Mary Shelley a donné naissance, plus tard, à *Frankenstein*. La courte histoire « The Vampyre », publiée en 1819, était celle de Polidori. C'était le médecin personnel de Byron et il a décrit le premier des vampires dits « romantiques » en prenant Lord Byron comme modèle.



Byron, comme les vampires de fiction qu'il a inspirés, depuis le Lord Ruthven de Polidori jusqu'à la pénultième œuvre de Bram Stoker, était un prédateur à la décadence et à l'agressivité camouflées sous un voile de romantisme. C'était un monstre avenant et séduisant, mais un monstre avant tout. Le vampire au début du genre romantique n'était pas qu'un simple agresseur sexuel, c'était aussi un tueur, le pire archétype de l'agresseur sexuel, co-dépendant et destructeur.

Pour Laura et moi, ce sont ces éléments qui ont véritablement défini Strahd von Zarovich : une bête égoïste cachée derrière un perpétuel masque de romance tragique, laissant à sa proie l'illusion d'une possible rédemption pour mieux s'en emparer.

Au début, nous voulions donner le titre de *Vampyr* à l'aventure, qui ferait partie d'une collection appelée Nightventure que Laura et moi avions nous-mêmes publiée depuis 1978. On donna le nom de Ravenloft et, chaque année, pour Halloween, nos amis nous demandaient de rejouer « cette aventure de Ravenloft ». Ce titre l'a donc emporté. C'est en partie grâce à cela que j'ai été embauché par TSR, Inc., en 1982, pour écrire des aventures de Dungeons & Dragons. C'est peu de temps après qu'a été publié le n°16 *Ravenloft*.

Depuis, les fans de *Ravenloft* ont vu beaucoup de perspectives différentes et originales sur la Barovie (une région qui apparaît, par pure coïncidence, dans *Where There's Life*, un film de Bob Hope en 1947). Elle est toujours restée l'une des aventures les plus populaires de Dungeons & Dragons. Dans ses diverses incarnations, chaque auteur a pris soin d'apporter quelque chose de nouveau à l'ancienne légende de Strahd et nous les remercions pour cela.

Mais les vampires se sont éloignés de leurs racines ces derniers temps. Le vampire que nous voyons si souvent aujourd'hui est le complet opposé de l'archétype d'origine : un mensonge qui consiste à croire qu'il est possible de vivre une romance avec un agresseur monstrueux car l'amour, s'il est suffisamment fort, pourra le changer.

Quand Christopher Perkins nous a demandé, à Laura et moi, de revisiter *Ravenloft*, nous espérions ramener le conte populaire du vampire vers ses racines morales d'origine. Les gens talentueux chez Wizards of the Coast ont non seulement gracieusement écouté nos suggestions, mais ils ont aussi instauré un dialogue où ont afflué de nouvelles informations sur le cauchemar qui s'étend au-delà des portes de la Barovie.

Nous vous réinvitons donc à traverser le bois de Svalich, si vous l'osez. Car là-bas, la romance est tragique et dangereuse... et un véritable monstre ricane en vous voyant approcher.

Tracy Hickman
Mai 2015

Introduction



Sous des nuages d'orage rugissant, l'ombre d'une silhouette solitaire se dessine sur les anciens remparts du château de Ravenloft. Le comte vampire Strahd von Zarovich observe le village en contrebas, au pied d'une falaise escarpée. Un vent glacial fait tournoyer les feuilles mortes autour de lui et gonfle sa cape dans l'obscurité. Des éclairs traversent les nuages et posent une lumière blanche et crue sur lui. Strahd se tourne vers le ciel, révélant les muscles anguleux de son visage et de ses mains. Il donne l'impression d'un individu puissant... mais fou. Une tragédie plus sombre que la nuit a définitivement déformé les traits de son visage autrefois charmant.

Le grondement du tonnerre martèle les tours du château. Le vent hurle plus fort et Strahd tourne à nouveau son regard vers le village. Loin en contrebas, un groupe d'aventuriers vient juste de pénétrer dans son domaine et Strahd voit tout, quelle que soit la distance. Sur son visage se dessine un rictus, car il sait pourquoi ils sont venus et il les attendait, conformément à son plan. Lui, le maître de Ravenloft, va s'occuper de leur cas.

Un autre éclat de lumière foudroyant déchire les ténèbres. L'orage et son écho résonnent dans toutes les tours du château. Mais Strahd est déjà parti. Seul le hurlement du vent, ou peut-être celui d'un loup solitaire, résonne dans la nuit. Le maître de Ravenloft reçoit pour dîner. Et vous êtes invités.

Mener l'aventure

La Malédiction de Strahd est une histoire d'horreur gothique, présentée ici sous la forme d'une aventure pour le jeu de rôle Dungeons & Dragons. Elle convient à un groupe de six aventuriers de niveaux 1 à 10. Un bon équilibre des classes au sein du groupe sera utile, car les aventuriers devront surmonter des épreuves très diverses. Chaque classe de personnage aura sûrement l'occasion de briller lors de cette aventure.

L'adaptation d'un classique

Cette aventure est une adaptation de l'aventure originale *Ravenloft* publiée en 1983 par TSR, Inc. Au fil du temps, la réputation de l'original a grandi pour en faire l'une des plus belles aventures de Dungeons & Dragons et elle a même inspiré, en 1990, la création d'un cadre de campagne portant le même nom : Ravenloft, home of the Domains of Dread (Ravenloft, royaume d'épouvante en VF).

Le module I6 : *Ravenloft*, écrit par Tracy et Laura Hickman, innovait en présentant une aventure D&D centrée autant sur l'histoire que sur les sites et mettant en scène un antagoniste complexe et terrifiant. Le château de Ravenloft, avec ses incroyables cartes en trois dimensions, reste encore aujourd'hui l'un des plus emblématiques et mémorables donjons de D&D.

Ce livre contient l'aventure originale ainsi que des informations supplémentaires développées en consultant Tracy et Laura Hickman. Il nous en apprend davantage sur les terres autour du château de Ravenloft et offre de nouvelles informations sur le sombre passé du seigneur des lieux. Les terres de Barovie se trouvent dans un monde oublié du multivers de D&D et cette aventure nous en donne un aperçu. À un moment, la Barovie maudite a été arrachée de son monde natal par les Sombres puissances et rattachée aux brumes du Shadowfell pour devenir l'un de ses Royaumes d'épouvante.

Ce livre est destiné au maître du donjon et seulement à lui. Nous vous recommandons de lire l'ensemble de l'aventure avant de la faire jouer. Elle part du principe que vous possédez la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Dungeon Master's Guide* et du *Monster Manual*.

Le *Monster Manual* contient les profils de la plupart des monstres et des personnages non joueurs (PNJ) de cette aventure. L'annexe D fournit les descriptions et profils des nouveaux monstres et PNJ. Quand le nom d'une créature apparaît en **gras**, cela vous indique que son profil se trouve dans le *Monster Manual*. Si le profil est dans l'annexe D, le texte de l'aventure le précise.

Les sorts et l'équipement non magique mentionnés dans l'aventure sont décrits dans le *Player's Handbook*. Les objets magiques sont décrits dans le *Dungeon Master's Guide*, à moins que le texte de l'aventure ne vous demande de consulter leur description dans l'annexe C.

> Les textes encadrés de cette façon sont faits pour être lus ou paraphrasés à voix haute aux joueurs quand leurs personnages arrivent pour la première fois quelque part ou dans des circonstances particulières, comme décrit dans le texte. Les descriptions d'intérieur ou durant la nuit sont écrites en partant du principe que les aventuriers s'éclairent avec une torche ou une autre source de lumière.

Présentation de l'histoire

Des aventuriers d'une contrée lointaine se retrouvent en Barovie, un mystérieux royaume cerné de brumes mortelles sur lequel règne Strahd von Zarovich, un vampire magicien. En utilisant des cartes de tarokka pour prédire leur avenir, madame Éva, une diseuse de bonne aventure, les pousse à emprunter un sombre chemin qui les mènera aux quatre coins de la Barovie pour finir par une chasse au vampire dans le château de Ravenloft.

Les Vistani sont les gens qui accompagnent madame Éva. Ils voyagent de monde en monde dans leurs roulottes et attirent les étrangers vers le royaume de Strahd.

La Barovie est la région des fantômes, des loups-garous et autres créatures cruelles. Les étendues sauvages cachent de nombreux secrets, notamment des ruines et des champs de bataille oubliés qui racontent l'histoire des conquêtes de Strahd lorsqu'il était encore vivant. Les aventuriers qui explorent les étendues sauvages trouvent les restes des anciens ennemis de Strahd, certains n'étant pas aussi morts que l'on pourrait s'y attendre.

Les gens de Barovie ne peuvent s'échapper de cette région hostile. La ville de Vallaki est prête à se défendre contre les serviteurs de Strahd, mais elle n'est plus du tout le refuge qu'elle prétendait être. Le village de Krezk se trouve à l'orée du domaine de Strahd, son abbaye à présent contrôlée par des créatures malfaisantes et malavisées.

De toutes les communautés du domaine de Strahd, les habitants désespérés du village de Barovie sont de loin les plus opprimés. Beaucoup de ses commerces sont fermés et ses habitants ont sombré dans le désespoir. Tout le monde sait que Strahd désire Ireena Kolyana, la fille adoptive du bourgmestre. Les villageois ne lui nuisent pas, pas plus qu'ils ne la protègent, de peur d'attirer sur eux la colère du vampire. Quelques-uns ont remarqué la ressemblance

troublante de Ireena avec Tatyana, la bien-aimée de Strahd aujourd'hui morte.

Le village de Barovie se recroqueville dans l'ombre du château de Ravenloft, la forteresse où vit Strahd. Imprenable et toujours vigilant, le château est bâti au sommet d'un grand pic rocheux. Toutes les nuits, des milliers de chauves-souris s'envolent hors du château pour se nourrir. On raconte que Strahd vole parfois en leur compagnie. La Barovie ne connaîtra jamais la paix si le mal qui réside dans ce château n'est pas détruit.

Dès que Strahd est au courant de la présence d'aventuriers, lui et ses espions les observent attentivement et discrètement. Au moment voulu, Strahd les invite au château de Ravenloft. Il a l'intention de les tourner les uns contre les autres, de les tourmenter et de les tuer, comme il l'a fait avec tant d'autres visiteurs. Certains deviendront des esclaves morts-vivants. Les autres seront tués pour de bon.

Pour augmenter leurs chances de détruire Strahd, les aventuriers doivent découvrir ses secrets, car il n'est pas un vampire ordinaire. Guidés par les cartes que madame Éva a tirées, ils doivent explorer son domaine et son château pour trouver des objets susceptibles de l'affaiblir ou de le tuer, tout en essayant de rester vivants.

Les aventuriers peuvent s'échapper en tuant Strahd, mais ils ne pourront pas le détruire définitivement. La Barovie est sa prison, et même la mort ne peut mettre un terme à malédiction qui l'afflige.

L'aventure se termine par la défaite de Strahd von Zarovich ou celle des aventuriers. Vous devez maintenir Strahd en jeu le plus longtemps possible, en utilisant l'ensemble des pouvoirs et des ressources à sa disposition.

Structure de l'aventure

L'essentiel de l'action de cette aventure découle de la confrontation entre les décisions des aventuriers et les objectifs de Strahd. Les aventuriers et le vampire sont pris dans les fils du destin représentés par un tirage de cartes spéciales décrit dans le chapitre 1, « Dans les brumes ». Avant de jouer l'aventure, vous devez effectuer ce tirage pour déterminer l'endroit où se trouvent plusieurs objets essentiels à l'histoire, ainsi que l'endroit où les aventuriers rencontreront Strahd.

Le chapitre 1 expose également les objectifs de Strahd et propose des idées d'aventures pour inciter les personnages joueurs à poursuivre leur exploration du royaume maudit de Barovie. Si les personnages sont de niveau 1, l'historique de l'annexe A est fait pour eux et vous pouvez commencer leur séjour en Barovie par la « Funeste demeure », une mini-aventure de l'annexe B.

Le chapitre 2, « La région de Barovie », donne une vue d'ensemble du royaume et quelques règles spéciales le concernant, lui et ses habitants, y compris les mystérieux Vistani. Les chapitres 3 à 15 détaillent les zones des sites indiqués sur la carte de Barovie du chapitre 2.

L'épilogue propose plusieurs fins possibles de l'aventure. L'annexe C décrit les objets spéciaux, magiques ou non, de l'aventure et l'annexe D fournit les profils de Strahd et des divers PNJ et monstres que l'on peut rencontrer en Barovie. L'annexe E présente les cartes du tarokka que les Vistani utilisent pour dire la bonne aventure et l'annexe F des aides de jeu à montrer aux joueurs.

Niveau des personnages

L'aventure est conçue pour des personnages de niveau 1 à 10 et inclut des menaces adaptées à ces niveaux et au-delà. Strahd est un adversaire particulièrement dangereux pour des personnages de ces niveaux. On part du principe que les personnages gagneront des niveaux au cours de l'aventure, qu'ils s'entoureront d'alliés et qu'ils récupéreront des objets magiques puissants susceptibles de faire pencher la balance en leur faveur. Les personnages qui se rendent directement au château de Ravenloft avant de gagner en puissance risquent fort d'y trouver la mort.

Vous pouvez offrir des points d'expérience aux aventuriers pour les ennemis vaincus, leur en donner en fonction des étapes, ou un mélange des deux. Mais une grande partie de l'aventure concerne les interactions sociales et l'exploration, pas le combat, et il vaut probablement mieux utiliser les récompenses d'étapes. Voici quelques exemples d'étapes appropriées :

Trouver des artefacts. Les personnages gagnent un niveau quand ils obtiennent le *Livre de Strahd*, l'*Épée solaire* ou le *symbole sacré du Corbeau*.

Vaincre des antagonistes. Les personnages gagnent un niveau quand ils défont le ou les antagoniste(s) présent(s) dans un site, telles les guenaudes du Vieux moulin à os (chapitre 6).

Atteindre les objectifs de l'histoire. Les personnages gagnent un niveau quand ils accomplissent quelque chose de significatif, s'ils allument le phare d'Argynvostholt (chapitre 7), s'ils interrompent le rituel des druides au sommet de la colline d'Antan (chapitre 14) ou s'ils forgent une alliance avec Esméralda d'Avenir (annexe D).

L'annexe B, « Funeste demeure », par exemple, utilise les récompenses d'étapes.

Préparez-vous au fait que l'aventure puisse se terminer de diverses manières, l'une des signatures du tout premier Ravenloft. Le tirage de cartes du chapitre 1 et les choix des aventuriers peuvent les conduire à peu près partout sur la carte et un groupe peut facilement pénétrer dans un territoire beaucoup trop dangereux pour lui. Pour attirer les personnages vers les endroits appropriés à leur niveau, consultez la table Zones par niveau, mais montrez-vous discret pour ne pas que les joueurs aient l'impression que leurs choix importent peu. Parfois, les aventuriers doivent simplement s'enfuir ou se cacher quand ils sentent qu'ils ne font pas le poids.

Si le danger ou le mystère d'une zone semble s'estomper, peut-être devriez-vous le raviver en lisant les conseils donnés dans la section « Les caractéristiques de l'épouvante ». Si un combat semble trop facile, soit (a) vous faites votre possible pour qu'il soit court, soit (b) vous en augmentez la dangerosité en donnant le nombre maximum de points de vie à un adversaire, en ajoutant des monstres/pièges, ou les deux.

Zones par niveau

Niveau moyen	Zone	Chapitre
1-3	Village de Barovie	3
4	Ville de Vallaki	5
4	Vieux moulin à os	6
5	Village de Krezk	8
5	Exploitation viticole du Magicien des vins	12
6	Tour de Van Richten	11
6	Colline d'Antan	14
7	Argynvostholt	7
7	Tanière des loups-garous	15
8	Passe de Tsolenka	9
8	Ruines de Bérez	10
9	Château de Ravenloft	4
9	Temple d'Ambre	13

Les caractéristiques de l'épouvante

Une bourrasque, comme la respiration nauséabonde de quelque horrible monstre, souffle sur les aventuriers qui gravissent les marches d'une tour du château de Ravenloft. En approchant du sommet, ils entendent le battement d'un cœur monstrueux, terrifiant. Telle est la nature de l'épouvante gothique ; la peur instillée au préalable, en sachant que tout sera révélé en temps et en heure dans son épouvantable vérité.

Les conseils suivants vous aideront à faire de cette aventure une expérience pleine de frissons pour vous et vos joueurs.

L'inconnu

L'épouvante naît de la peur de l'inconnu. Nous avons d'autant plus peur quand les ténèbres nous enveloppent et qu'on ne voit plus rien ou quand la vérité se cache derrière une porte fermée, sous un drap, ou enterrée sous de la terre meuble. Ce n'est pas le monstre, mais son ombre qui provoque l'épouvante. Plus on en sait sur le monstre, moins il fait peur et le truc consiste à le laisser en arrière-plan le plus longtemps possible avant de l'exposer. Voici quelques astuces pour augmenter la peur de l'inconnu :

- Quand les personnages semblent maîtriser la situation, une bourrasque pourrait soudainement souffler leurs torches et les plonger dans le noir.
- Avant l'apparition d'un monstre, prenez le temps de décrire son odeur, son ombre inquiétante ou les bruits étranges qu'il fait.

Les préliminaires

Les préliminaires, c'est la découverte d'indices présageant de l'épouvantable vérité. Voici quelques exemples :

- Avant que les personnages ne rencontrent un monstre, laissez des indices de sa présence, comme des marques de griffes, des os rongés et des taches de sang.
- Chaque fois qu'un personnage prend un repos long, faites-lui faire un rêve prophétique où il aperçoit quelque chose ou quelqu'un qu'il reste à découvrir ou à rencontrer.

Tout est vieux

La Barovie est le sombre reflet de son maître mort-vivant. Presque tout là-bas est vieux et vétuste. Où qu'ils aillent, les aventuriers devraient être ramenés à la mort, la décrépitude et leur propre mortalité. Voici quelques façons de renforcer ces thèmes omniprésents.

- Prenez le temps de décrire les poutres vermoulues des bâtisses, les vêtements usés et mangés par les mites des paysans baroviens, les pages rongées par les vers des vieux livres et la rouille sur le fer des grilles et des portails.
- Devant un miroir, une flaque d'eau ou une autre surface réfléchissante, le personnage voit le reflet fugace et vieilli de lui-même.

La lumière

Une histoire au ton irrémédiablement sombre peut rapidement lasser. Il faut parfois quelques rayons de soleil occasionnels pour provoquer un contraste et donner une lueur d'espoir. Les monstres et autres horreurs doivent être contrebalancés par des créatures gentilles et aimables, pour donner aux personnages encore plus de raisons de tenir face aux ténèbres. Voici quelques façons d'ajouter de la lumière dans une histoire tragique :

- Dans une région aussi terrifiante que la Barovie, prenez parfois le temps de décrire une chose belle, telle qu'un bourgeon fleuri sur une tombe.
- Veillez à ce que les héros aient noué des relations avec les PNJ honnêtes, amicaux et serviables, comme les Martikov à Vallaki ou les Krezkov à Krezk.

Personnification

Attribuer des caractéristiques humaines à une chose inanimée est un moyen de transformer l'ordinaire en choses inquiétantes. Une maison grogne, le vent gémit, la boue s'agrippe, un coffre se tasse. Les choses ne sont dès lors plus ordinaires : ce sont des personnages de votre histoire et elles deviennent inquiétantes à cause de leurs caractéristiques humaines. Les torches crachotent nerveusement, les gonds rouillés brisent le silence de leur soudain cri d'angoisse et les toiles d'araignée cachent le destin tragique des créatures qui les traversent. Voici quelques exemples de plus :

- Imaginez les ténèbres comme une foule silencieuse qui poursuit les personnages où qu'ils aillent et les observent pendant leur sommeil.
- Imaginez des arbres comme des géants imposants et immobiles qui observent sans arrêt les personnages lorsqu'ils affrontent seuls les périls du bois de Svalich.

Les détails

Dans une histoire d'épouvante, le danger peut surgir de partout. Une gargouille grimaçante peut être un monstre sans en avoir l'air, ou une simple sculpture aux traits fiélons. Un miroir accroché au mur peut subjuguer quiconque y plonge le regard, mais il peut aussi être quelconque. Dans une histoire d'épouvante, détailler un objet attire l'attention sur lui et le rend suspect, il peut donc détourner les aventuriers du véritable danger. Voici quelques astuces utiles pour détailler les choses :

- Dans un environnement de rencontre donné, choisissez un objet ou un élément du décor et décrivez-le en détail. Il n'a pas besoin d'être important du point de vue de l'histoire.
- Le personnage avec la plus haute valeur de Sagesse (Perception) voit, entend ou sent quelque chose que personne d'autre ne perçoit.

L'humour

L'épouvante et l'humour sont d'étranges et fréquents associés. La tension ne peut être maintenue indéfiniment et un trait d'humour offre un répit et donne à l'épouvante une occasion de resurgir plus tard, prenant tout le monde au dépourvu. Les situations humoristiques surgiront naturellement au cours de l'aventure. Voici quelques astuces pour faire de l'humour lorsque le besoin se fait sentir :

- Les PNJ (même les méchants) racontent des blagues, parlent d'une voie marrante ou se comportent stupidement. Mieux vaut de l'humour morbide que rien du tout.
- Quand un héros, un scélérat ou un monstre obtient un 1 naturel lors d'un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test de caractéristique, décrivez un incident humoristique pour simuler ce mauvais jet. Un personnage pourrait trébucher contre une lampe et mettre le feu aux rideaux en essayant de se cacher ou de se déplacer silencieusement.



Chapitre 1 : Dans les brumes



D'ÉTRANGES BRUMES ENTOURENT LA BAROVIE et obligent ses habitants à y rester. Ce chapitre vous livre les informations nécessaires pour préparer le périple des aventuriers à travers ces brumes. Il présente d'abord l'histoire et les objectifs du comte Strahd von Zarovich pour que vous puissiez vous faire une idée de ce qui attend les personnages. Dans la section « La bonne aventure de Ravenloft », on vous explique comment effectuer un tirage de cartes de tarokka pour vous aider à déterminer les scènes où l'action va se dérouler. Le chapitre se termine par des idées d'aventure que vous pouvez exploiter pour plonger les personnages dans l'épouvante de la Barovie.

Strahd von Zarovich

Le profil du vampire magicien Strahd von Zarovich est présenté dans l'annexe D. Bien qu'on puisse le rencontrer presque partout dans son domaine, on le rencontre toujours, dans le cadre de cette aventure, à l'endroit indiqué par le tirage de cartes expliqué plus loin dans ce chapitre. S'il est forcé de retourner dans sa tombe, il va dans les catacombes du château de Ravenloft.

L'histoire du vampire

De son vivant, Strahd von Zarovich était un comte, un prince, un soldat et un conquérant. Suite au décès de son père le roi Barov, Strahd a mené des guerres longues et sanglantes contre les ennemis de sa famille. Avec son armée, il a acculé les derniers de ces ennemis dans le fond d'une vallée de montagne isolée avant de les massacrer jusqu'au dernier. Strahd a donné le nom de Barovie à cette vallée, en l'honneur de son père, et la beauté de son paysage l'a tant ému qu'il a décidé de s'y établir.

La reine Ravenovia pleurait la mort de Barov et craignait Strahd. La guerre avait fait de lui un homme froid et arrogant. Elle maintenait Sergei, son plus jeune fils, à l'écart des champs de bataille. Strahd a décidé de rester en Barovie parce qu'il enviait l'amour et l'attention que sa mère portait à son frère. La paix n'était pas pour lui. Il commençait à penser que les meilleures années de sa vie étaient derrière lui. Pour ne pas marcher sur les pas de son père, Strahd a étudié la magie et forgé un pacte avec les Sombres puissances du Shadowfell contre la promesse de l'immortalité.

Strahd a fouillé le moindre recoin de ses terres conquises en quête de magiciens et d'artisans, les a ramenés dans la vallée de Barovie et leur a ordonné de bâtir un château dont la grandeur rivaliserait avec les splendides forteresses de sa terre natale. Strahd lui a donné le nom de château de Ravenloft, en l'honneur de sa mère, pour lui prouver son amour. Une fois la construction du château achevée, il a ordonné à sa mère et son frère de venir en Barovie pour y vivre à ses côtés. Ravenovia a rendu l'âme lors du voyage vers le château portant son nom. Sergei a survécu et s'est installé à Ravenloft. Triste et déçu, Strahd a scellé le corps de sa mère dans une crypte sous le château.

Un peu plus tard, Tatyana a attiré l'attention de Strahd. C'était une jeune Barovienne de bonne famille d'une beauté remarquable. Strahd l'estima digne de devenir sa femme et l'a couverte d'attention et de cadeaux. Malgré tous ses efforts, Tatyana est tombée amoureuse de Sergei, son jeune frère plus chaleureux. L'orgueil de Strahd l'empêcha d'interdire cet amour, jusqu'au jour où Sergei et Tatyana se sont mariés. Ce jour-là, en se regardant dans le miroir, il comprit qu'il s'était comporté en imbécile. Il assassina Sergei et but son sang, scellant son pacte avec les Sombres puissances. Puis il poursuivit la future mariée dans les jardins, déterminé à ce qu'elle l'accepte et l'aime. Tatyana mit fin à ses jours en se jetant dans le vide, du haut d'un balcon du château, pour échapper à l'étreinte de Strahd. Des gardes du château, voyant là l'occasion de débarrasser le monde de leur maître, le criblèrent traîtreusement de flèches.

Mais Strahd n'est pas mort. Les Sombres puissances ont honoré les termes du pacte scellé avec lui. Le ciel s'est assombri alors que Strahd, les yeux rougeoyants, se retournait contre ses gardes. Il était devenu un vampire.

Après avoir massacré les gardes, Strahd a vu le visage de son père et de sa mère dans les nuages orageux. Ils baissaient le regard sur lui et le jugeaient. Il avait rompu la lignée familiale et condamné toute la Barovie. Le château et la vallée disparurent pour se retrouver enfermés dans un demi-plan complètement cerné de brumes mortelles. Ni Strahd ni ses gens ne pouvaient en sortir.

Strahd est le maître de Ravenloft depuis maintenant plusieurs siècles. Depuis sa transformation en vampire, il s'est

JE SUIS L'ANCIEN. JE SUIS LA TERRE. *Les ténèbres du passé ont englouti les premières étapes de ma vie. Je ne suis pas mort. Je ne suis pas vivant. Je suis à jamais mort et vivant.*

– Livre de Strahd



choisi plusieurs femmes. Malgré leur beauté, il n'a jamais aimé aucune d'elles comme Tatyana et les a toutes transformées en vampiriennes. Il se nourrit des malheureuses âmes de Barovie, sans jamais se rassasier. De temps en temps, des étrangers venus de régions lointaines sont amenés dans son domaine pour que le vampire puisse jouer au jeu du chat et de la souris avec eux. Strahd savoure ces moments, car même si ces étrangers ne lui offrent aucune terre à conquérir, ils ne se laissent pas vaincre si facilement et fournissent ainsi un divertissement bienvenu.

Strahd pense que pour pouvoir quitter la Barovie, il doit trouver quelqu'un digne de régner à sa place, mais son arrogance est telle que personne n'est jamais suffisamment compétent à ses yeux. Au fond de son cœur de glace, il croit que seul un von Zarovich de son envergure ou celle de son père peut demander aux Sombres puissances de le libérer.

Objectifs de Strahd

Voici les objectifs de Strahd lors de l'aventure.

Transformer Ireena Kolyana

Son amour non réciproque pour Tatyana l'a conduit à tuer Sergei, son propre frère. Il y a quelque temps, Strahd a aperçu Ireena Kolyana, une jeune femme du village de Barovie. Il a tout de suite senti une forte impression de déjà-vu. Ireena ressemblait trait pour trait à Tatyana ! Strahd pense depuis qu'Ireena est la réincarnation de Tatyana et cherche à la faire sienne.

Malfaisant et séducteur, il lui a rendu deux fois visite. À chaque fois, on l'a laissé entrer dans la maison du père adoptif de la jeune femme, le bourgmestre du village de Barovie et, les deux fois, il a pu boire son sang. Il a l'intention de tuer Ireena lors de leur prochain rendez-vous et de faire d'elle sa compagne vampirienne.

Le chapitre 3 vous donne davantage d'informations sur Ireena et où on peut la rencontrer dans le village de Barovie.

Trouver Rudolph Van Richten

Même si Strahd consacre la plupart de son temps à Ireena Kolyana pour faire d'elle son épouse, des rumeurs à propos de la venue en Barovie de Rudolph Van Richten, un légendaire chasseur de vampires, ont aussi attiré son attention. Il faut plus qu'un vieil homme pour effrayer Strahd, quand bien même cet homme voudrait sa mort, mais le vampire a tout de même envoyé ses espions pour fouiller la Barovie et débusquer Van Richten. Strahd aimerait beaucoup rencontrer le vieux chasseur de vampires, le jeter dans les geôles du château de Ravenloft et briser lentement son esprit.

Le chapitre 5 décrit la ville de Vallaki, où Van Richten séjourne actuellement incognito.

Chercher un successeur

Strahd peut sentir la venue d'un sang nouveau dans son domaine. Lorsque des inconnus entrent en Barovie, il délaisse Ireena Kolyana et Van Richten pour se pencher sur le cas de ses nouveaux invités. Il veut déterminer si l'un d'eux pourrait se montrer digne de lui succéder. (En fin de compte, il décide que personne ne peut le remplacer. Lui seul est digne de régner sur la Barovie, mais il met du temps à arriver à cette conclusion.)

Strahd observe de près les aventuriers les plus charismatiques et arrogants, ceux qui lui ressemblent. Il focalise ses attaques sur eux pour voir jusqu'où ils peuvent tenir et s'en désintéresse s'ils tombent trop facilement. S'ils montrent de la défiance et une bonne résistance, sa curiosité est piquée au vif. Elle l'est encore plus si l'un d'eux est beau ou s'il est détenteur d'un savoir inhabituel. Cet homme ou cette femme ne pourra jamais lui succéder, mais Strahd peut jouer avec, le temps de se divertir un peu.

Jouer et incarner Strahd

Strahd pense que son âme a irrémédiablement succombé au mal. Il ne ressent aucune pitié, aucun remords, amour ou haine. Il ne connaît plus l'angoisse ni l'indignation. Il pense, et ce depuis toujours, qu'il est maître de son destin.

De son vivant, Strahd laissait paraître ses émotions de temps à autre. Depuis qu'il est un vampire, c'est plus un monstre qu'un homme. Il ne ressent presque plus aucune émotion. Le destin des choses vivantes ne le concerne plus. La mort de Tatyana est le seul événement qui revient parfois le hanter, mais le regard qu'il porte sur le passé est dépourvu de tout sentiment de regret ou de romance. Pour lui, sa mort était inévitable. Ce qui est fait ne peut être défait.

Strahd vivait pour conquérir. Rien n'a changé depuis qu'il est mort-vivant. Il ne conquiert cependant plus des royaumes, mais des gens, des âmes aimables qu'il corrompt ou détruit si elles lui tiennent tête. Les personnages qui tentent de solliciter son humanité vont au-devant de graves déconvenues. S'ils lui demandent pourquoi il s'en prend à Ireena Kolyana, il leur répond que son corps est le réceptacle de l'âme de Tatyana et que celle-ci lui appartient.

Stradh peut se montrer un subtil séducteur s'il le veut, surtout si une personne est intelligente ou séduisante. Hommes et femmes beaux et rusés l'amusent quelque temps, ce sont des jouets qu'il possède puis jette à sa guise.

S'il perçoit un manque de cohésion au sein d'un groupe d'aventuriers, il s'engouffre dans la brèche et tente de semer la discorde entre les personnages en promettant d'aider l'un aux dépens des autres. Si Strahd sent le mal chez l'un d'eux, il cultive ses tendances malfaisantes en lui proposant de devenir un véritable vampire s'il l'aide à détruire le reste de son groupe. Évidemment, Strahd n'honore pas sa promesse et transforme le personnage en simple vampirien sous sa domination.

Quand Strahd passe à l'attaque

Strahd n'est pas le genre d'antagoniste qui ne se montre pas avant la confrontation finale, bien au contraire : il se rend où il veut dans son royaume et son château, quand il le veut. De son point de vue, plus souvent il rencontre les personnages, mieux c'est. Les personnages peuvent et devraient le croiser plusieurs fois avant la rencontre finale qui se déroule très probablement dans l'endroit déterminé par le tirage de cartes. Sa façon de combattre est décrite dans l'annexe D.

Quand Strahd veut terroriser les personnages, il leur rend visite, soit sous le couvert de la nuit, soit de jour sous un ciel nuageux. S'ils sont dans un endroit abrité, il tente de pousser l'un d'eux à le laisser entrer (avec ses vampiriens s'ils sont présents), ou de le charmer dans ce but. Strahd et ses séides ne s'en prennent jamais à Ireena.

Ces rencontres servent à mettre les personnages à l'épreuve, pas à les tuer. Après avoir joué avec eux pendant quelques rounds, Strahd et ses créatures se replient. Si les personnages font retraite, Strahd les laisse probablement faire et savoure leur peur, certain de les avoir déjà vaincus.

La bonne aventure de Ravenloft

Les sombres remous du destin, qu'une diseuse de bonne aventure peut discerner grâce aux cartes d'un jeu de tar-roka, déterminent en partie les événements de cette aventure. Avant de la faire jouer, vous devez faire un tirage avec ce jeu pour déterminer les éléments suivants :

- L'endroit où se trouve Strahd dans le château de Ravenloft.
- L'endroit où se trouvent trois trésors importants pour espérer défaire Strahd : le *Livre de Strahd*, le *symbole sacré du Corbeau* et l'*Épée solaire*.
- L'identité d'un puissant allié qui peut les aider à combattre Strahd.

Grâce à ce tirage de cartes, l'aventure est différente quand vous la rejouez.

À un moment ou à un autre au cours de l'aventure, les personnages rencontreront probablement madame Éva, la vieille voyante vistana (voir le chapitre 2, zone G) qui peut leur tirer les cartes. Les personnages peuvent également se faire tirer les cartes par Esméralda d'Avenir, à condition qu'elle ait son jeu de tarokka sur elle. Les cartes d'Esméralda sont cachées dans sa roulotte (chapitre 11, zone V1).

L'annexe E décrit et donne une illustration de toutes les cartes du jeu de tarokka, ainsi qu'un résumé de leur signification symbolique.

Utiliser des cartes à jouer ordinaires

Si vous le voulez, il est possible d'utiliser un jeu de cartes ordinaires à la place du tarokka. Le cas échéant, séparez les cartes numérotées des figures et des jokers. Formez deux paquets distincts avec les arcanes mineurs (les cartes numérotées) et les arcanes majeurs (les figures et les jokers).

Arcanes mineurs. Chaque couleur d'un jeu de cartes à jouer ordinaires correspond à une couleur d'un jeu de tarokka. Les as sont les « 1 » d'un jeu de tarokka. Les « 10 » sont les cartes « maîtresses ».

Cœurs = Glyphes	Carreaux = Pièces
Piques = Épées	Trèfles = Étoiles

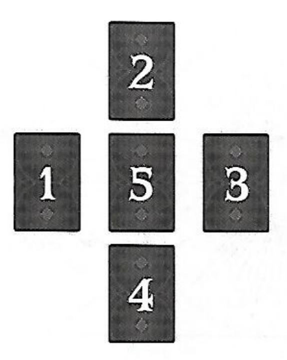
Arcanes majeurs. Les valets, les dames, les rois et les jokers correspondent chacun à un arcane majeur d'un jeu de tarokka.

Carte à jouer	Carte de tarokka
Roi de cœur	Le Fantôme
Dame de cœur	L'Innocente
Valet de cœur	La Marionnette
Roi de pique	Le Sombre seigneur
Dame de pique	Les Brumes
Valet de pique	Le Bourreau
Roi de carreau	L'Homme brisé
Dame de carreau	La Tentatrice
Valet de carreau	La Bête
Roi de trèfle	Le Donjon
Dame de trèfle	Le Corbeau
Valet de trèfle	Le Voyant
Premier joker	L'Artefact
Deuxième joker	Le Cavalier

L'interprétation du tirage de cartes

Si vous effectuez un tirage avant de jouer l'aventure, notez les résultats qui vous serviront plus tard. Si les personnages se font tirer les cartes pendant l'aventure, effectuez une nouvelle fois ce tirage, devant eux cette fois-ci, puis remplacez les anciens résultats par les nouveaux.

Quand vous êtes prêt pour le tirage, retirez les quatorze cartes avec une couronne comme symbole (les arcanes majeurs) et mélangez-les. Mélangez ensuite le reste des cartes (les arcanes mineurs) et faites deux pioches distinctes. Piochez les trois premières cartes de la pioche des arcanes mineurs et posez-les face cachée aux positions 1, 2 et 3. Piochez ensuite les deux premières cartes de la pioche des arcanes majeurs et posez-les face cachée aux positions 4 et 5, comme indiqué ci-dessous :



Une fois les cinq cartes piochées et posées face cachée, suivez les instructions suivantes dans l'ordre pour chacune des cartes.

1. Le Livre de Strahd

Retournez face visible la première carte et lisez ceci :

> Cette carte parle d'histoire. Connaître le passé vous aidera à mieux comprendre votre ennemi.

Cette carte détermine l'endroit où se trouve le *Livre de Strahd* (décrit dans l'annexe C). Lisez le texte encadré correspondant à la carte, dans la liste de la section « Emplacements des trésors » qui suit.

2. Le symbole sacré du Corbeau

Retournez face visible la deuxième carte et lisez ceci :

> Cette carte parle d'une redoutable force protectrice au service du bien, un symbole sacré qui redonne grand espoir.

Cette carte détermine l'endroit où se trouve le *symbole sacré du Corbeau* (décrit dans l'annexe C). Lisez le texte encadré correspondant à la carte, dans la liste de la section « Emplacements des trésors » qui suit.

3. L'Épée solaire

Retournez face visible la troisième carte et lisez ceci :

> Cette carte parle de puissance et de force. Elle parle d'une arme vengeresse : une épée de lumière solaire.

Cette carte détermine l'endroit où se trouve l'*Épée solaire* (décrite dans l'annexe C). Lisez le texte encadré correspondant à la carte, dans la liste de la section « Emplacements des trésors » qui suit.

4. L'ennemi de Strahd

Retournez face visible la quatrième carte et lisez ceci :

> Cette carte nous éclaire sur celui qui vous aidera grandement lors de votre combat contre les ténèbres.

Cette carte détermine où les personnages peuvent trouver un puissant allié. Lisez le texte encadré de la carte correspondante, dans la liste de la section « Ennemi de Strahd » plus loin dans ce chapitre.

5. Strahd

Retournez face visible la cinquième carte et lisez ceci :

> Votre ennemi est une créature des ténèbres dont les pouvoirs dépassent ceux des mortels. Cette carte vous mènera à lui !

Cette carte détermine où l'on peut toujours trouver Strahd. Lisez le texte encadré de la carte correspondante, dans la liste de la section « Emplacement de Strahd dans le château de Ravenloft » plus loin dans ce chapitre.

Emplacements des trésors

Les arcanes mineurs déterminent l'emplacement du *Livre de Strahd* (première carte), du *symbole sacré du Corbeau* (deuxième carte) et de l'*Épée solaire* (troisième carte).

Épées (piques)

> **1 d'épées – La Vengeresse**
> Le trésor se trouve dans la demeure d'un dragon. Ceux qui le détiennent étaient autrefois purs, mais sont à présent corrompus.

C'est Vladimir Gaardecorne dans Argynvostholt (chapitre 7, zone Q36) qui possède le trésor.

> **2 d'épées – Le Paladin**
> Je vois un prince endormi, serviteur de la lumière et frère des ténèbres. Le trésor repose à ses côtés.

Le trésor se trouve dans le tombeau de Sergei (chapitre 4, zone K85).

> **3 d'épées – Le Soldat**
> Allez dans les montagnes. Escaladez la tour blanche gardée par des chevaliers dorés.

Le trésor se trouve sur le toit de la tour de guet de la passe de Tsolenka (chapitre 9, zone T6).

> **4 d'épées – Le Mercenaire**
> La chose que vous cherchez repose avec les morts, sous des montagnes de pièces d'or.

Le trésor se trouve dans une crypte du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K84, crypte 31).

> **5 d'épées – Le Myrmidon**
> Cherchez une tanière de loups dans les collines surplombant un lac de montagne. Le trésor appartient à Mère Nuit.

Le trésor se trouve dans le sanctuaire de Mère Nuit dans la tanière des loups-garous (chapitre 15, zone Z7).

> **6 d'épées – Le Berserker**
> Trouvez la crypte du Chien fou. Le trésor s'y trouve, sous des os noircis.

Le trésor se trouve dans la crypte du général Kroval « Chien fou » Grislek (chapitre 4, zone K84, crypte 38).

> **7 d'épées – L'Encapuchonné**
> Je vois un dieu sans visage. Il vous attend au bout d'une longue route sinueuse, loin dans les montagnes.

Le trésor se trouve dans la tête de la statue géante à l'intérieur du temple d'Ambre (chapitre 13, zone X5a).

> **8 d'épées – Le Dictateur**
> Je vois le trône d'un roi.

Le trésor se trouve dans la salle d'audience du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K25).

> **9 d'épées – Le Tortionnaire**
> Il y a une ville où tout ne va pas bien. Vous trouverez là-bas une maison où règne la corruption et, à l'intérieur, une pièce sombre pleine de fantômes tranquilles.

Le trésor est caché dans le grenier du manoir du bourgmestre à Vallaki (chapitre 5, zone N3s).

> **Maître des épées – Le Combattant**
> Ce que vous cherchez se trouve dans le ventre des ténèbres, l'antre du diable, l'endroit même vers lequel il doit revenir.

Le trésor se trouve dans le tombeau de Strahd (chapitre 4, zone K86).

Étoiles (trèfles)

1 d'étoiles – Le Transmutatrice
Grimpez vers un endroit à une hauteur vertigineuse où la pierre elle-même est vivante !

Le trésor se trouve dans la tour nord du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K60).

2 d'étoiles – La Devineresse
Cherchez celle qui voit tout. Le trésor est caché dans son campement.

Le trésor se trouve dans le campement de madame Éva (chapitre 2, zone G). Si c'est elle qui leur tire les cartes, elle dit : « Je pense que le trésor est juste sous mon nez ! »

3 d'étoiles – L'Enchanteresse
Je vois une femme à genoux – une rose de toute beauté cueillie trop tôt. Le maître du marais sait de qui je parle.

Le trésor se trouve sous le monument de Marina à Bérez (chapitre 10, zone U5). « Le maître du marais » fait référence au bourgmestre Lazlo Ulrich (zone U2) dont le fantôme peut indiquer aux personnages où trouver le monument.

4 d'étoiles – L'Abjuratrice
Je vois une maison effondrée gardée par un grand dragon de pierre. Cherchez la tour la plus haute.

Le trésor se trouve dans le phare d'Argynvostholt (chapitre 7, zone Q53). Le « grand dragon de pierre » fait référence à la statue de la zone Q1.

5 d'étoiles – L'Élémentaliste
Le trésor est caché dans un minuscule château sous une montagne, gardé par des géants d'ambre.

Le trésor se trouve dans un modèle réduit du château de Ravenloft à l'intérieur du temple d'Ambre (chapitre 13, zone X20).

6 d'étoiles – L'Évocatrice
Cherchez la crypte d'un magicien ordinaire. Son bâton est la clé.

Le trésor est caché dans la crypte de Gralmore Vifaristo (chapitre 4, zone K84, crypte 37).

7 d'étoiles – L'Illusionniste
Un homme n'est pas ce qu'il paraît. Il vient dans une roulotte de carnaval. À l'intérieur se trouve ce que vous cherchez.

Le trésor se trouve dans la roulotte de carnaval de Rictavio (chapitre 5, zone N5).

8 d'étoiles – Le Nécromancien
Une femme suspendue au-dessus d'une belle flambée. Trouvez-la et vous trouverez le trésor.

Le trésor se trouve dans le bureau du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K37).

9 d'étoiles – L'Invocatrice
Je vois un village mort, inondé par la crue d'une rivière et sur lequel règne une créature à l'origine d'un grand mal.

Le trésor se trouve dans la hutte de Baba Lysaga (chapitre 10, zone U3).

Maître des étoiles – Le Magicien
Je vois la tour d'un magicien sur un lac. Laissez le nom et le serviteur du magicien vous guider jusqu'à l'objet de votre quête.

Le trésor se trouve au dernier étage de la tour de Van Richten (chapitre 11, zone V7).

Pièces (carreaux)

1 de pièces – La Bretteuse
Je vois le squelette d'un guerrier mort, couché sur un lit de pierre flanqué de gargouilles.

Le trésor se trouve dans la crypte d'Endorovich (chapitre 4, zone K84, crypte 7).

2 de pièces – La Philanthrope
Cherchez un endroit qui engendre maladie et folie. Le trésor se trouve là où des enfants pleuraient autrefois.

Le trésor se trouve dans la crèche de l'abbaye Sainte-Markovia (chapitre 8, zone S23).

3 de pièces – Le Négociant
Trouvez le magicien des vins ! Dans le bois et le sable se cache le trésor.

Le trésor se trouve dans l'atelier du souffleur de verre à l'intérieur de l'exploitation viticole du Magicien des vins (chapitre 12, zone W10).

4 de pièces – La Marchande

Cherchez un tonneau qui contenait autrefois le vin le plus fin dont il ne reste aujourd'hui plus une goutte.

Le trésor se trouve dans la cave à vins du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K63).

5 de pièces – Le Membre de guilde

Je vois une salle sombre, pleine de bouteilles. C'est la tombe d'un membre de guilde.

Le trésor se trouve dans la crypte d'Artank Swilovich (chapitre 4, zone K84, crypte 5).

6 de pièces – Le Mendiant

Un elfe blessé possède ce que vous cherchez. Il acceptera de se séparer du trésor si ses rêves les plus obscurs deviennent réalité.

Le trésor est caché dans la masure de Kasimir (chapitre 5, zone N9a).

7 de pièces – La Voleuse

Ce que vous cherchez se trouve à la croisée de la vie et de la mort, parmi les cadavres enterrés.

Le trésor est enterré dans le cimetière à la croisée de l'Ivlis (chapitre 2, zone F).

8 de pièces – Le Percepteur

Les Vistani possèdent ce que vous cherchez. Un enfant disparu détient la clé permettant d'atteindre le trésor.

Le trésor est caché dans la roulotte aux trésors des Vistani (chapitre 5, zone N9i). « L'enfant disparu » fait référence à Arabelle (voir chapitre 2, zone L).

9 de pièces – L'Avare

Cherchez une forteresse dans une forteresse, dans un endroit caché derrière un feu.

Le trésor se trouve dans la salle des trésors du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K41).

Maître des pièces – Le Roublard

Je vois un nid de corbeaux. Vous trouverez là-bas votre récompense.

Le trésor est caché dans le grenier de l'auberge de L'Eau Bleue (chapitre 5, zone N2q).

Glyphes (cœurs)

1 de glyphes – Le Moine

Le trésor que vous cherchez est caché derrière le soleil, dans la maison d'un saint.

Le trésor se trouve dans la salle principale de l'abbaye Sainte-Markovia (chapitre 8, zone S13).

2 de glyphes – Le Missionnaire

Je vois un jardin saupoudré de neige, surveillé par un épouvantail au visage en toile de jute et au rictus figé. Ne cherchez pas le jardin, mais son gardien.

Le trésor est caché à l'intérieur d'un des épouvantails du jardin de l'abbaye Sainte-Markovia (chapitre 8, zone S9).

3 de glyphes – La Guérisseuse

Regardez vers l'ouest. Trouvez un bassin béni par la lumière du soleil blanc.

Le trésor se trouve sous le kiosque dans le sanctuaire du Soleil blanc (chapitre 8, zone S4).

4 de glyphes – La Bergère

Trouvez la mère, celle qui a donné naissance au mal.

Le trésor se trouve dans le tombeau du roi Barov et de la reine Ravenovia (chapitre 4, zone K88).

5 de glyphes – Le Druide

Un arbre mauvais pousse au sommet d'une colline recouverte des tombes où dorment d'anciens morts. Les corbeaux peuvent vous aider à la trouver. Cherchez là-bas votre trésor.

Le trésor se trouve au pied de l'arbre de Gulthias (chapitre 14, zone Y4). Les corbeaux-garous rencontrés dans la nature peuvent guider les personnages jusque là-bas.

6 de glyphes – L'Anarchiste

Je vois des murs d'os, un lustre d'os et une table d'os : les os d'ennemis depuis longtemps oubliés.

Le trésor se trouve dans la salle des ossements du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K67).

7 de glyphes – Le Charlatan

Je vois un moulin isolé au bord d'un précipice. Le trésor est à l'intérieur.

Le trésor se trouve dans le grenier du vieux moulin à os (chapitre 6, zone O4).

8 de glyphes – L'Évêque
Ce que vous cherchez se trouve dans une pile de trésors entassés derrière des portes d'ambre.

Le trésor se trouve dans la salle des trésors scellée dans le temple d'Ambre (chapitre 13, zone X40).

9 de glyphes – Le Traître
Cherchez une femme riche. Fidèle alliée du diable, elle garde le trésor sous clé, avec les os d'un vieil ennemi.

Le trésor est caché dans la principale chambre à coucher de la Wachterhaus (chapitre 5, zone N4o).

Maître des glyphes – Le Prêtre
Vous trouverez ce que vous cherchez dans le château, dans les ruines d'un endroit de prière.

Le trésor se trouve dans la chapelle du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K15).

L'ennemi de Strahd

La quatrième carte du tirage, piochée dans les arcanes majeurs, détermine l'endroit où les personnages peuvent trouver un PNJ qui peut grandement améliorer leurs chances de vaincre Strahd. (Certaines cartes proposent deux résultats, A et B ; le cas échéant, vous choisissez celui qui vous plaît ou qui convient le mieux aux circonstances de l'aventure.)

Strahd sent que ce PNJ est un danger pour lui et tente de l'éliminer le plus vite possible. Ce PNJ, quel qu'il soit, gagne l'action supplémentaire suivante :

Inspiration. Tant que Strahd est dans son champ de vision, ce personnage confère de l'inspiration à un personnage joueur lui aussi dans son champ de vision.

Tous les PNJ décrits dans cette section ont un rôle à jouer dans l'aventure, même s'ils ne sont pas présents dans le tirage des cartes. En ce qui concerne le PNJ pioché, cependant, les informations de cette section à propos de son comportement remplacent celles éventuellement données ailleurs dans ce livre : ce PNJ est extraordinaire.

L'Artefact (joker 1)
Cherchez un amuseur avec un singe. Cet homme est plus qu'il n'y paraît.

Cette carte fait référence à Rictavio (voir annexe D) que l'on peut trouver à l'auberge de L'Eau Bleue dans Vallaki (chapitre 5, zone N2). Il rechigne normalement à accompagner les personnages, mais change de ton s'ils lui parlent du tirage de cartes. Il arrête de faire semblant et révèle sa véritable identité : c'est le docteur Rudolph Van Richten.

Les personnages pourraient croire que Gadof Blinsky, le fabricant de jouets de Vallaki (zone N7) est la personne qu'ils recherchent. En effet, cet homme possède un singe de compagnie. S'ils lui parlent du singe et de leur combat contre Strahd, Blinsky blague en disant que lui et le singe sont de « vieux amis », mais décline poliment leur proposition de les accompagner. Si les personnages lui parlent du tirage de cartes de tarokka, Blinsky leur révèle qu'il a acquis le singe auprès de Rictavio, un demi-elfe maître du carnaval.

La Bête (valet de carreau)
Un loup-garou connaît un secret détestable à propos de votre ennemi. Exploitez sa haine à votre avantage.

Cette carte fait référence à la louve-garou Zuleika Toranescu (voire chapitre 15, zone Z7). Elle accompagnera les personnages s'ils lui promettent de venger son compagnon, Émile, en tuant Kiril Stoyanovich, le chef de sa meute.

A. L'Homme brisé (roi de carreau)
Votre plus grand allié sera un magicien. Son esprit est brisé, mais ses sorts sont puissants.

Cette carte fait référence au mage fou du mont Baratok (voir chapitre 2, zone M).

B. L'Homme brisé (roi de carreau)
Je vois un homme de foi dont la santé mentale ne tient plus qu'à un fil. Il a perdu quelqu'un qui lui était proche.

Cette carte fait référence à Donavich, le prêtre du village de Barovie (voir chapitre 3, zone E5). Il n'accompagnera les personnages qu'après le décès et l'inhumation de son fils, Doru.

Le Sombre seigneur (roi de pique)
Ah, de toutes les vérités, voici la pire : vous devrez affronter seuls le mal de cette région !

Aucun PNJ ne sera là pour inspirer les personnages.

A. Le Donjon (roi de trèfle)
Cherchez un jeune homme troublé, cerné par l'opulence et la folie. Sa demeure est une prison.

Cette carte fait référence à Victor Vallakovich (voir chapitre 5, zone N3t). Lorsqu'il comprend que les personnages sont la clé de sa libération, il quitte sa demeure avec plaisir et les accompagne pour aller au château de Ravenloft.

B. Le Donjon (roi de trèfle)
Cherchez une fille plongée dans la démence, enfermée au cœur de la maison de son père défunt. Vous réussirez en soignant sa folie.

Cette carte fait référence à Stella Wachter (voir chapitre 5, zone N4n). Elle n'accorde aucune faveur aux aventuriers, à moins qu'ils ne soignent sa folie. Une fois ses esprits retrouvés, Stella se joint au groupe avec plaisir et abandonne sa famille pourrissante.

Le Voyant (valet de trèfle)

Cherchez un elfe du crépuscule qui vit avec les Vistani. Il souffre d'une lourde perte et l'obscurité hante ses rêves. Aidez-le et il vous aidera en retour.

Cette carte fait référence à Kasimir Velikov (voir chapitre 5, zone N9a). L'elfe du crépuscule accompagne les personnages au château de Ravenloft après qu'ils l'ont accompagné au temple d'Ambre pour l'aider à trouver un moyen de ressusciter Patrina Velikovna, sa défunte sœur.

A. Le Fantôme (roi de cœur)

Je vois le paladin déchu d'un ordre de chevaliers tombé dans l'oubli. Il erre comme un fantôme dans l'antre d'un dragon mort.

Cette carte fait référence au revenant sir Godfrey Gwilym (voir chapitre 7, zone Q37). Au début, il ne veut pas accompagner les personnages, mais il accepte s'ils le persuadent que l'honneur de l'ordre du Dragon d'argent peut être restauré grâce à son aide. Il faut pour cela réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 15.

B. Le Fantôme (roi de cœur)

Réveillez l'esprit du chevalier malhabile dont la crypte est profondément enfouie dans les entrailles du château.

Cette carte fait référence à sire Klutz, le guerrier fantôme (voir l chapitre 4, zone K84, crypte 33). Si sire Klutz est l'ennemi de Strahd, alors le guerrier fantôme ne disparaît pas au bout de sept jours, mais seulement quand son nombre de points de vie ou celui de Strahd est réduit à 0.

Le Bourreau (valet de pique)

Cherchez le frère de la promise du diable. Ils l'appellent « le moindre », mais son âme est puissante.

Cette carte fait référence à Ismark Kolyanovich (voir le chapitre 3, zone E2). Ismark n'accompagne pas les personnages au château de Ravenloft tant qu'il ne sait pas sa sœur, Ireena Kolyana, en sécurité.

A. Le Cavalier (joker 2)

Je vois un homme de noble naissance, mort, protégé par sa veuve. Redonnez vie au cadavre de l'homme mort et il deviendra un fidèle allié.

Cette carte fait référence à Nikolaï Wachter l'ancien. Il est mort (voir le chapitre 5, zone N4o). Si les personnages lancent le sort *relever les morts* ou *résurrection* sur son cadavre préservé, Nikolaï (humain **noble**, LN) accepte d'aider les personnages dès qu'il se sent mieux, et ce malgré les protestations de son épouse. Même si sa famille soutient Strahd depuis longtemps, Nikolaï a pris conscience vers la fin de sa vie que Strahd devait être détruit pour sauver la Barovie.

Si les personnages n'ont pas les moyens de ramener Nikolaï d'entre les morts, Rictavio (voir l'annexe D) leur donne un *parchemin magique* de *relever les morts* s'il apprend qu'ils en ont besoin. Il laisse le parchemin dans l'une de leurs chambres lorsqu'ils séjourneront à l'auberge de L'Eau Bleue.

B. Le Cavalier (joker 2)

Un homme appelé Arrigal, dont la mort est le métier, abandonnera son sombre seigneur pour servir votre cause. Mais attention ! Son âme est pourrie.

Cette carte fait référence à Arrigal, un assassin vistani (voir le chapitre 5, zone N9c). Si les personnages lui font part de ce tirage de cartes, il accepte son destin et les accompagne. Si les personnages parviennent à vaincre Strahd, Arrigal les trahit et les attaque, car il pense que son destin consiste à devenir le nouveau seigneur de Barovie.

A. L'Innocente (dame de cœur)

Je vois un jeune homme au cœur doux. Encore un bébé ! Il est physiquement fort mais son esprit est faible. Cherchez-le dans le village de Barovie.

Cette carte fait référence à Parricornette (voir le chapitre 3, zone E1). C'est un simple d'esprit, mais il n'ira pas au château de Ravenloft sans une bonne raison. Les personnages peuvent le manipuler et l'inciter à les accompagner en jouant sur son cœur tendre. Par exemple, il pourrait aller là-bas pour aider à sauver des Baroviens disparus ou la vie d'Ireena Kolyana à la beauté ravissante. Les personnages doivent d'une façon ou d'une autre gérer le problème de Bildrath, l'employeur de Parricornette, qui ne laissera personne convaincre le stupide garçon d'aller au château.

B. L'Innocente (dame de cœur)

La promise du mal, c'est elle que vous cherchez !

Cette carte fait référence à Ireena Kolyana (voir le chapitre 3, zone E4). Son frère, Ismark, s'oppose à l'idée de voir Ireena emmenée au château de Ravenloft, mais elle insiste pour se rendre là-bas dès que les personnages lui parlent du tirage de cartes. Cependant, Ireena n'accompagnera pas les personnages tant que le corps de Kolyan Indirovich ne repose pas en paix dans le cimetière.

A. La Marionnette (valet de cœur)

Quelle horreur ! Je vois un homme créé par un autre homme. Sans âge et seul, il hante les tours du château.

Cette carte fait référence à Pidlwick II (voir le chapitre 4, zone K59, ainsi que l'annexe D).

B. La Marionnette (valet de cœur)

Cherchez le musicien, un homme à deux têtes. Il vit dans un endroit où se mêlent voracité et tristesse.

Cette carte fait référence à Clovin Bellevue (voir le chapitre 8, zone S17), le bâtard à deux têtes. Clovin sert l'abbé, contraint par la peur et par son sens obstiné de la loyauté. Son travail consiste à fournir la nourriture aux autres bâtards, qu'il déteste. Si l'abbé est toujours vivant, Clovin ne veut pas provoquer la colère de son maître en s'échappant et il refuse d'accompagner les personnages. Mais si l'abbé meurt, il ne voit aucune raison de rester dans l'abbaye et accepte volontiers d'accompagner les personnages si on lui fait miroiter du vin. Clovin ne confère aucun avantage au groupe s'il n'a pas sa viole.

Les Brumes (dame de pique)

Une Vistana erre seule dans cette région, à la recherche de son mentor. Elle ne reste jamais bien longtemps au même endroit. Cherchez-la à l'abbaye Sainte-Markovia, près des brumes.

Cette carte fait référence à Esméralda d'Avenir (voir l'annexe D). On la trouve à l'abbaye Sainte-Markovia (voir le chapitre 8, zone S19), ainsi qu'à plusieurs autres endroits en Barovie.

Le Corbeau (dame de trèfle)

Trouvez le chef des plumeux qui vit dans les vignes. Il est vieux, mais il lui reste une guerre à livrer.

Cette carte fait référence à Davian Martikov (voir le chapitre 12, « Le Magicien des vins »). Le vieux corbeau-garou prend conscience qu'il peut enfin mettre fin à la tyrannie de Strahd et laisse les vignes et l'exploitation aux mains de ses fils, Adrien et Elvire, à la hauteur de cette tâche. Mais avant d'aller au château de Ravenloft pour affronter Strahd, Davian insiste pour se réconcilier avec son troisième fils, Urwin Martikov (voir le chapitre 5, zone N2).

A. La Tentatrice (reine de carreau)

Je vois une enfant, une Vistana. Mais dépêchez-vous, car son sort est en jeu. Cherchez-la au lac !

Cette carte fait référence à Arabelle (voir le chapitre 2, zone L). Elle se joint volontiers au groupe, mais si elle revient dans son campement (voir le chapitre 5, zone N9), son père, Luvash, refuse qu'elle reparte.

B. La Tentatrice (reine de carreau)

J'entends une cloche sonner pour un mariage, ou peut-être est-ce le glas. Le bruit nous amène vers une abbaye à flanc de montagne où vous trouverez la femme qui est bien plus que la somme de ses parties.

Cette carte fait référence à Valishka le golem de chair (voir le chapitre 8, zone S13).

Où l'on peut trouver Strahd dans le château

La cinquième carte du tirage, piochée dans les arcanes majeurs, détermine l'endroit où se déroule la confrontation finale avec Strahd – l'endroit dans le château de Ravenloft où les personnages sont certains de le trouver. La première fois que les personnages arrivent dans l'endroit pioché, Strahd s'y trouve, à condition qu'il n'ait pas été obligé de retourner dans son cercueil.

L'Artefact (joker 1)

Il se tapit dans les ténèbres où brillait autrefois la lumière matinale : un endroit sacré.

Strahd affronte les personnages dans la chapelle (zone K15).

La Bête (valet de carreau)

La bête est assise sur son sombre trône.

Strahd affronte les personnages dans la salle d'audience (zone K25).

L'Homme brisé (roi de carreau)

Il hante la tombe de l'homme qu'il enviait par-dessus tout.

Strahd affronte les personnages dans le tombeau de Sergei (zone K85).

Le Sombre seigneur (roi de pique)

Il rôde dans les ténèbres les plus profondes, dans un endroit vers lequel il doit retourner.

Strahd affronte les personnages dans son tombeau (zone K86).

Le Donjon (roi de trèfle)

Il rôde dans une salle des ossements, dans les sombres fosses de son château.

Strahd affronte les personnages dans la salle des ossements (zone K67).

Le Voyant (valet de trèfle)

Il vous attend dans un lieu de sagesse, de chaleur et de désespoir. On trouve là-bas de grands secrets.

Strahd affronte les personnages dans le bureau (zone K37).

Le Fantôme (roi de cœur)

Cherchez le tombeau du père.

Strahd affronte les personnages dans le tombeau du roi Barov et de la reine Ravenovia (zone K88).

Le Bourreau (valet de pique)
Je vois une sombre silhouette sur un balcon, qui regarde en contrebas cette région torturée, un sourire malsain aux lèvres.

Strahd affronte les personnages sur le belvédère (zone K6).

Le Cavalier (joker 2)
Il rôde dans le lieu même vers lequel il doit revenir : un endroit mortuaire.

Strahd affronte les personnages dans son tombeau (zone K86).

L'Innocente (dame de cœur)
Il vit avec celui dont le sang a scellé son sort, un frère dont la flamme a été soufflée trop tôt.

Strahd affronte les personnages dans le tombeau de Sergei (zone K85).

La Marionnette (valet de cœur)
Cherchez dans les hauteurs. Cherchez le cœur battant du château. Il vous attend à côté.

Strahd affronte les personnages dans la tour nord (zone K60).

Les Brumes (dame de pique)
Les cartes ne peuvent voir où rôde le mal. Les brumes dissimulent tout !

La carte n'offre aucun indice de l'endroit où se déroulera la confrontation avec Strahd. Elle peut se dérouler où vous le souhaitez dans le château de Ravenloft. Sinon, madame Éva dit aux personnages de revenir la voir trois jours plus tard et elle consultera une nouvelle fois ses cartes pour eux, mais seulement pour découvrir l'endroit où se trouve leur ennemi.

Le Corbeau (dame de trèfle)
Cherchez le tombeau de la mère.

Strahd affronte les personnages dans le tombeau du roi Barov et de la reine Ravenovia (zone K88).

La Tentatrice (reine de carreau)
Je vois un endroit secret, mais tentant, une chambre forte cachée derrière une femme d'une grande beauté. Le mal attend au sommet de sa tour aux trésors.

Strahd affronte les personnages dans la salle des trésors (zone K41). La « femme d'une grande beauté » fait référence au portrait de Tatyana accroché dans le bureau du château (zone K37), où une porte dérobée permet d'accéder à la salle des trésors.

Accroches pour lancer l'aventure

Lors du premier événement de l'aventure, le destin de Strahd se mêle à celui des aventuriers lorsque ceux-ci sont invités à se rendre dans son domaine ou y sont amenés de force. Les sections suivantes vous proposent plusieurs façons d'amener les aventuriers en Barovie. Utilisez celle qui vous plaît.

Dans « Un appel à l'aide », un étranger aux habits colorés aborde les personnages lors de leur passage dans une taverne. L'étranger leur remet une lettre de son maître qui les invite à se rendre au village de Barovie au plus vite, car il a besoin de leur aide. Si les personnages mordent à l'hameçon, la brume les enveloppe lorsqu'ils pénètrent dans le domaine de Stradh.

Dans « De bien mystérieux visiteurs », on demande aux personnages de faire fuir une bande de voyageurs bruyants qui campent à la périphérie de la ville de Daggerford, sur la côte des Épées dans le cadre de campagne des Forgotten Realms. Les voyageurs accueillent les aventuriers dans leur campement et les invitent à s'asseoir avec eux autour du feu pendant que leurs anciens racontent l'histoire tragique d'un prince noble mais maudit. Les personnages écoutent leur histoire avant de les accompagner sur une route brumeuse menant en Barovie.

Dans « Des loups-garous dans la brume », les personnages se rassemblent pour affronter plusieurs assauts de loups-garous. En chassant cette meute de lycanthropes, les personnages arrivent dans une forêt où ils sont transportés vers la région de Barovie. Cette aventure part du principe que vous utilisez les cinq factions de la Ligue des aventuriers.

Dans « Une brume insidieuse », les personnages voyagent sur une route isolée sinuant à travers un bois quand la brume les enveloppe et les transporte vers la région de Barovie.

Un appel à l'aide

Les personnages commencent l'aventure dans une vieille taverne dont les détails sont à votre discrétion.

Pour un groupe d'aventuriers comme vous autres, ce que vous voyez n'est rien de plus qu'une taverne sans intérêt dans une autre de ces villes ennuyeuses d'une province quelconque. Une nouvelle période de temps mort entre chaque aventure, la vraie !

Ce soir, à l'extérieur de la taverne, la brume recouvre la ville. Les pavés humides scintillent sous les lanternes de rue dont la lumière tremble sur la pierre glissante. Le brouillard glace les os et fait trembler l'âme de ceux qui traînent dehors.

Malgré tout, la nourriture de cette taverne est copieuse, la bière tiède et mousseuse. Un feu brûle dans l'âtre et la taverne résonne des conversations entre gens de la campagne.



Soudain, la porte de la taverne s'ouvre brusquement, imposant le silence dans la salle. Entourée par la brume et la lumière des lampes, une forme avance sur le seuil de la porte. Le bruit de ses pas aux bottes lourdes et le tintement de ses pièces brisent le silence. Ses vêtements aux couleurs vives forment de grands plis amples et son chapeau oblique camoufle ses yeux dans l'ombre. Sans hésiter, il marche vers votre table et se tient fièrement devant vous, les épaules larges et les bras croisés.

Avec un accent, il dit : « On m'a envoyé pour que je vous transmette ce message. Si vous êtes gens d'honneur, vous répondrez à l'appel à l'aide de mon maître dès les premières lueurs. Il n'est pas conseillé de traverser le bois de Svalich de nuit ! » Il sort de sa tunique une lettre cachetée adressée à vous tous. Une écriture belle et limpide. Il lâche la lettre sur la table. « D'ici, prenez la route ouest pendant cinq heures de marche à travers le bois de Svalich. Vous trouverez là-bas mon maître en Barovie. »

Le gitan avance à grands pas vers le bar au milieu des clients attentifs et silencieux et dit au tenancier méfiant : « Remplissez les verres de tout le monde. Leur gosier est apparemment sec. » Il lâche une bourse pleine d'or sur le comptoir et s'en retourne.

Les conversations reprennent alors dans la taverne, les éclats de voix en moins. La lettre est posée sur la table devant vous. Vous ne reconnaissez pas les armoiries du sceau.

Les personnages peuvent interrompre le messager dès qu'ils le souhaitent. Il s'appelle Arrigal (**assassin** humain, NM) et c'est un Vistana. Les autres clients de la taverne considèrent ces gens comme des individus aimables qui voyagent en roulotte et préfèrent rester entre eux.

Arrigal décrit la Barovie comme une vallée d'une grande beauté et son maître comme un homme remarquable. Si les personnages interrogent Arrigal sur l'identité de son maître, il affirme servir le bourgmestre Kolyan Indirovich, mais en réalité, c'est Strahd qu'il sert. Après avoir remis la lettre, Arrigal remonte sur son cheval et s'en retourne. Il n'attend pas que les personnages le suivent.

Les armoiries sur le cachet de cire de la lettre sont celles de Strahd, mais les personnages ne les ont encore jamais vues. Montrez aux joueurs les armoiries de Strahd à la page 241.

La lettre semble avoir été rédigée par le bourgmestre, mais c'est Strahd qui l'a écrite. Si les personnages la lisent, montrez aux joueurs la « Lettre de Kolyan Indirovich (version 1) » de l'annexe F. Cette lettre est un leurre pour inciter les aventuriers à venir en Barovie. S'ils mordent à l'hameçon, ils arrivent dans la zone A (voir le chapitre 2, « La Barovie »).

De bien mystérieux visiteurs

Cette accroche pour lancer l'aventure part du principe que votre campagne D&D se déroule à Daggerford ou aux alentours. C'est une ville située sur la côte des Épées dans les Forgotten Realms, mais vous pouvez la remplacer par une ville de votre propre campagne.

La duchesse Morwen de Daggerford a des invités pour dîner... et vous en faites partie. Vous n'êtes plus des étrangers, car vous avez défendu la ville à plus d'une occasion et dame Morwen est maintenant pour vous tant une amie qu'une bienfaitrice.

Une douce brise automnale souffle dans les rues alors que vous vous rendez au dîner dans le fortin. Pendant que vous dégustez une soupe chaude et épicée et du faisan à la viande tendre et parfaitement cuite, vous remarquez que la duchesse ne semble pas dans son état normal. Puis elle jette un froid sur l'assemblée en exprimant à voix haute son inquiétude quant à une bande de voyageurs imprévisibles qui campent juste à la périphérie de la ville. Ils ne semblaient pas dangereux à première vue, mais les rapports qu'elle a reçus affirment qu'ils ont commencé à harceler citadins comme étrangers lors de leurs allées et venues, leur demandant de l'argent et du vin et menaçant de maudire ceux qui ne leur donnaient rien.

Hier, la duchesse a chargé plusieurs gardes de faire partir les mystérieux visiteurs, mais ils n'y sont pas parvenus. Une fois de retour, ils ont parlé de ces gens en bons termes. Les gardes donnaient l'impression d'avoir été charmés par magie.

Morwen veut éviter le conflit armé, mais elle veut aussi envoyer un message ferme aux visiteurs et vous demande de le transmettre en son nom. « S'ils ne partent pas avant l'aube, dit-elle, je réduirai leurs roulottes en cendres. »

Les personnages sont chargés de transmettre le message de la duchesse Morwen dès la fin du dîner.

Les voyageurs ont installé leur campement sur la colline à l'extérieur de Daggerford, près de la route. Les gardes sur les remparts surveillent de près le campement, de jour comme de nuit.

Lisez ceci quand les personnages s'approchent du campement :

Plus tard dans la nuit noire, vous voyez une dizaine d'hommes et de femmes rassemblés autour d'un feu de camp crépitant. Les gens sont de bonne humeur. Quelques-uns chantent et dansent autour de la flambée pendant que d'autres se réconfortent autour de flasques et d'outres de vin. Trois roulottes au toit arrondi sont disposées d'étrange manière. Une demi-douzaine de chevaux de trait broutent, attachés à un arbre. Ils ont la robe soyeuse et leurs crinières sont ornées de pompons et de bracelets.

Ces hommes et femmes sont des Vistani. Daggerford ne les intéresse aucunement. Ils ont pour ordre de transporter les personnages sains et saufs en Barovie.

Le chef de ce groupe est Stanimir (humain, CN), un vieil homme au profil de **mage** dont voici les sorts préparés :

Tours de magie (à volonté) : *amis, lumière, main du mage, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, armure du mage, bouclier, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *jeter une malédiction, monture fantôme, caresse du vampire*
4e niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, peau de pierre*
5e niveau (1 emplacement) : *dominer un humanoïde*

Stanimir est accompagné de sa fille Damia (**espionne** humaine, CN) et de son fils Ratka (**capitaine bandit** humain, CN). Neuf autres Vistani (**bandits** humains, hommes et femmes, CN) obéissent aux ordres de Ratka. Les six **chevaux de trait** permettent de tirer leurs roulottes contenant leurs possessions, mais rien de précieux.

La danse du feu

Stanimir se présente aux personnages et les accueille dans son campement. S'ils lui transmettent les avertissements de la duchesse Morwen, lisez ceci :

Stanimir rit. « Ne vous inquiétez pas. Nous ne sommes pas les ennemis de dame Morwen. J'ai une histoire à vous raconter. D'abord vous l'écoutez, et après on s'en va. »

Si les personnages acceptent d'écouter l'histoire de Stanimir, il les invite à se rassembler autour du feu avant de livrer son conte.

Stanimir se remplit le gosier de vin puis crache dans le feu. Les flammes passent de l'orange au vert. Derrière les flammes qui dansent et ondulent, au cœur du feu, apparaît une forme sombre.

« Nous venons d'une terre ancienne, la terre des rois, dont le nom a été oublié depuis des lustres. Nos ennemis nous ont obligés à abandonner nos demeures et nous errons à présent sur des routes elles aussi oubliées. »

La forme sombre dans le feu prend l'apparence d'un soldat qui chute de son cheval, une lance plantée dans le flanc.

Stanimir continue. « Une nuit, un soldat blessé a surgi, titubant, dans notre campement et s'est effondré devant nous. Nous avons pris soin de sa terrible blessure et étanché sa soif avec du vin. Il a survécu. Il ne nous a pas répondu quand nous lui avons demandé son nom. Tout ce qu'il voulait, c'était retourner chez lui, mais nous étions loin dans les terres de ses ennemis. Nous l'avons traité comme l'un des nôtres et nous l'avons suivi jusque chez lui. Ses ennemis le pourchassaient. Ils disaient que c'était un prince. Nous ne l'avons pas abandonné, même quand leurs assassins tombaient sur nous comme des loups. »

Au cœur du feu, vous voyez une sombre silhouette, épée au clair, en train de combattre une horde de formes noires.

« Cet homme de sang royal s'est battu pour nous protéger comme nous nous étions battus pour lui. Nous l'avons ramené chez lui et il nous a remerciés. Il a dit : Je vous dois la vie. Restez aussi longtemps que vous le voudrez, partez dès que l'envie vous en prend, mais sachez que vous serez toujours en sécurité ici. »

La silhouette dans les flammes ondulantes abat son dernier adversaire puis se disperse en une fine volute de fumée et de braises.

Stanimir prend un air maussade : « Une malédiction accable notre noble prince et a fait de lui un tyran. Nous seuls pouvons sortir de son domaine. Nous avons voyagé loin et longtemps pour trouver des héros comme vous, capables de lever la malédiction de notre épouvantable seigneur et offrir enfin le repos éternel à son âme agitée. Madame Éva, notre chef, sait tout. Viendrez-vous avec nous en Barovie pour lui parler ? »

Les Vistani refusent de dire le nom de leur « épouvantable seigneur » et ne révèlent aucune information supplémentaire. Si les personnages insistent pour avoir des détails, voici ce qu'ils leur répondent : « Madame Éva a les réponses à vos questions. »

Si les personnages acceptent d'accompagner les Vistani, ceux-ci les emmènent au sud sur la route du Commerce. Après plusieurs jours de voyage tranquille, les brumes de Ravenloft enveloppent la caravane et transportent les personnages et les Vistani en Barovie. Les Vistani mènent le groupe sain et sauf devant leur chef, madame Éva, dans la zone G (voir le chapitre 2). Les personnages débouchent dans la zone A et suivent les Vistani en traversant les zones B, E et F jusqu'au campement de madame Éva. Les personnages sont livrés à eux-mêmes s'ils se débarrassent de leurs hôtes vistani avant d'atteindre la roulotte de madame Éva.

Si les personnages déclinent l'invitation de Stanimir, les Vistani sont déçus, mais s'en vont comme promis. Un ou deux jours plus tard, utilisez l'accroche d'aventure « Une brume insidieuse » ou une version arrangée pour transporter les personnages en Barovie.

Des loups-garous dans la brume

Cette accroche d'aventure part du principe que vous menez une campagne dans ou à côté de Daggerford (voir « De bien mystérieux visiteurs » pour plus d'informations). Elle suppose aussi que vous utilisez les cinq factions de joueurs présentes dans la Ligue des aventuriers.

> « Des loups-garous dans la brume ! » Ces paroles, vous les avez beaucoup entendues auprès de fermiers, marchands et aventuriers terrifiés. Les hameaux à l'est de Daggerford ont été attaqués par une meute de loups-garous qui surgissent de la forêt Brumeuse lors des nuits de pleine lune, avec ce brouillard rampant qui semble les suivre où qu'ils aillent. Les bêtes sèment mort et saccage, elles massacrent les adultes et s'emparent des enfants avant de se replier dans les bois. Certains ont bien tenté de combattre cette menace, en vain.

La forêt Brumeuse se trouve à quarante-cinq kilomètres à l'est de Daggerford. Avant que les personnages n'entreprennent cette quête, ceux qui ont prêté allégeance à des factions reçoivent les informations supplémentaires décrites dans les sections suivantes. Prenez les joueurs à part, les uns après les autres, et lisez-leur le texte encadré correspondant à leur faction.

Les Ménestrels

> Un Ménestrel, Zelraun Cornerugissante, connaît un forgeron qui pourrait vous fournir gratuitement des armes en argent. Il peut également vous fournir en magie.
>
> « Nous faisons tout notre possible pour protéger les démunis, dit-il. Si les enfants enlevés par les loups-garous sont toujours en vie, il faut les sauver en les ramenant sains et saufs. »

Zelraun Cornerugissante (**mage** humain, LN) est venu à Daggerford pour rencontrer sa suzeraine, la duchesse Morwen, et proposer l'aide des Ménestrels.

Zelraun donne à chaque personnage Ménestrel un *parchemin magique* de *lever une malédiction*. Il s'est également arrangé avec un fabricant d'armes de Waterdeep pour recouvrir d'argent les armes des personnages. Le groupe peut ainsi bénéficier de six armes en argent. Vingt munitions correspondent à une arme.

À propos des Ménestrels. Les Ménestrels forment un réseau de lanceurs de sorts et d'espions qui soutiennent l'égalité et s'opposent discrètement aux abus de pouvoir. La longévité de cette organisation est essentiellement due à sa nature secrète, décentralisée et proche des gens, ainsi qu'à l'autonomie de ses membres. Les Ménestrels se répartissent en petites cellules ou agents solitaires dans l'ensemble des Forgotten Realms. Ils partagent parfois entre eux leurs informations lorsque leur intervention est nécessaire. L'idéologie des Ménestrels est noble et ses membres s'enorgueillissent de leur ingéniosité et de leur incorruptibilité.

L'ordre du Gantelet

> Vous avez rencontré les dirigeants de la salle capitulaire de l'ordre du Gantelet à Waterdeep. Ils ont posté des membres de l'ordre dans diverses auberges et demeures à l'est de Daggerford pour que les locaux n'aient rien à craindre la nuit. Maintenant, ils comptent sur vous pour trouver la tanière des loups-garous dans la forêt Brumeuse. Alors, ils pourront lancer un assaut planifié. Pendant vos préparatifs de départ, Lanniver Strayl, un chevalier de l'ordre, vous offre sa bénédiction.

Lanniver Strayl (**chevalier** humain, LB), un fidèle serviteur de Tyr, est récemment arrivé à Daggerford. Il donne une *potion d'héroïsme* à chaque membre de l'ordre au sein du groupe.

À propos de l'ordre du Gantelet. Fondé par des paladins et des clercs de Heaume, Torm et Tyr, l'ordre est un groupe d'individus engagés autour d'idées communes, motivés par leur zèle religieux ou un sens extrêmement aiguisé de la justice et de l'honneur. L'ordre se tient prêt à intervenir dès que le mal entre en action, et pas avant. L'ordre frappe vite et fort, sans attendre la permission des temples ou des autorités. L'ordre estime que le mal doit être écrasé rapidement, sans quoi il triomphera.

L'enclave d'Émeraude

> Nul besoin de consulter les autres membres de l'enclave d'Émeraude pour savoir que les loups-garous perturbent l'ordre naturel. Pour rétablir l'équilibre, ces créatures doivent être éradiquées. Les dieux de la nature semblent d'accord, car grâce à eux, il fait bon dehors et les traces laissées par les monstres sont fraîches.

Les membres de l'enclave d'Émeraude au sein du groupe gagnent de l'inspiration à chaque fois que le groupe tue un loup-garou.

À propos de l'enclave d'Émeraude. Ce groupe répandu d'adeptes de la survie en milieu sauvage préserve l'ordre de la nature en éliminant les menaces anormales. Il rassemble avant tout des druides, des rôdeurs et des barbares.

On trouve les branches de cette organisation partout où s'étend la nature sauvage. Les membres de l'enclave d'Émeraude savent comment survivre et, plus important, ils veulent aider autrui à faire de même. Ils ne s'opposent pas à la civilisation ou au progrès, mais ils font de leur mieux pour empêcher que la civilisation et la nature ne s'anéantissent.

L'alliance des Seigneurs

> Eravien Haund, un agent de l'alliance des Seigneurs venu de Waterdeep, arrive à Daggerford avec des nouvelles. En effet, des membres de l'alliance ont non seulement capturé un de ces loups-garous, mais ils ont également mené un interrogatoire complet avant de mettre fin aux souffrances de la créature.

Eravien Haund (**noble** demi-elfe, LN) fait part des informations suivantes à ses collègues de l'alliance des Seigneurs. Il leur dit de garder ça pour eux :

- La meute rassemble presque une dizaine de loups-garous. Le chef de la meute est un homme appelé Kiril.
- Les loups-garous viennent d'une région lointaine appelée la Barovie. L'alliance des Seigneurs ne sait rien à son propos.
- Les loups-garous vouent un culte à une divinité appelée Mère Nuit.
- Les loups-garous s'en vont et reviennent en Barovie par le biais d'un ancien portail. (Ceci est une déduction d'Eravien qui se fie à la vague description donnée par le prisonnier loup-garou de la façon dont la meute voyage depuis la Barovie.)

Eravien pense pouvoir augmenter son prestige au sein de l'alliance des Seigneurs s'il découvre et détruit « l'ancien portail » utilisé par les loups-garous. Il est persuadé que le portail représente un danger non seulement pour Daggerford, mais aussi pour Waterdeep. Tous les personnages de l'alliance des Seigneurs qui acceptent de le détruire reçoivent chacun un *parchemin d'arme magique*. Eravien promet également de fournir une lettre de recommandation aux personnages (voir « Les marques de prestige » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*) si le portail est détruit.

À propos de l'alliance des Seigneurs. L'alliance des Seigneurs est une coalition d'individus influents sur le plan politique et concernés par leur sécurité et leur prospérité. À sa tête se trouvent des dirigeants de communautés installées au Nord et le long de la côte des Épées.

Même si les membres de l'alliance jurent d'unir leurs forces pour détruire des menaces communes, chaque seigneur de l'alliance place le sort et le développement de sa communauté au-dessus des autres. Les agents de l'alliance sont choisis avant tout pour leur loyauté. Ils sont formés aux compétences d'observation, de discrétion, collecte d'informations et combat. Soutenus par les nantis, ils bénéficient d'un équipement de qualité (souvent camouflé pour paraître ordinaire). Les agents de l'alliance sont souvent des coqs et des fanfarons.

Le Zhentarim

> Le Réseau noir voit la menace des loups-garous comme une opportunité de fournir aux seigneurs et aux propriétaires nerveux des mercenaires pour les aider à protéger leurs possessions. Mais une de vos collègues au moins a une dent contre les lycanthropes. Davra Jassur, un membre du Zhentarim basé à Waterdeep, s'arrange pour vous rencontrer en toute discrétion.

Davra Jassur (**assassin** humaine, LM) passe pour une recruteuse du Réseau noir, mais en réalité, c'est une égorgeuse qui élimine silencieusement ses cibles. Son époux, Yarak, était aussi membre du Réseau noir. Il escortait une caravane en partance de Daggerford pour rejoindre l'auberge du Chemin (le long de la route du Commerce, à cent kilomètres environ au sud-est de Daggerford) lorsque les loups-garous ont attaqué. Ils ont tué Yarak, et Davra veut venger sa mort : elle veut la tête du chef de cette meute de loups-garous. Elle est trop occupée par son travail pour livrer une vendetta personnelle, mais si un membre du Réseau noir est d'accord pour l'aider, elle lui devra une faveur spéciale (voir « Les marques de prestige » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

À propos du Zhentarim. Le Zhentarim est un réseau secret, sans scrupules, qui cherche à étendre son influence sur l'ensemble des Forgottent Realms. Le visage public du Réseau noir paraît relativement anodin. Il propose les biens et les services les moins chers, à la fois légaux et illégaux, en espérant couper l'herbe sous le pied de ses concurrents.

Les membres du Zhentarim se voient comme les membres d'une famille nombreuse vers laquelle ils se tournent pour avoir ressources et protection. En même temps, les membres ont toute autonomie pour augmenter leur richesse et leur influence personnelles. Dans l'ensemble, le Zhentarim promet « le meilleur pour les meilleurs », mais en réalité, il se soucie plus de développer sa propagande et son influence que d'aider ses membres à améliorer leur situation.

Bienvenue en Barovie

Strahd manipule les loups-garous pour attirer les aventuriers dans son domaine. Les personnages peuvent suivre la piste des loups-garous dans la forêt Brumeuse. Après plusieurs heures de traque infructueuse, un brouillard dense entoure les personnages.

> Le bois s'obscurcit alors que les arbres commencent à se resserrer, leurs branches couvertes d'aiguilles s'entrecroisant pour bloquer la lumière du soleil. Le voile de brume qui recouvre le sol se transforme en murs d'un brouillard gris inquiétant qui vous enveloppe en silence jusqu'au moment où vous ne pouvez plus voir à plus de quelques mètres. Même les traces des loups-garous ont disparu.

Quelle que soit la direction qu'ils prennent, les personnages arrivent sur un chemin de terre isolé qui coupe à travers les bois et mène à la zone A (voir le chapitre 2). Sinon, vous pouvez les faire entrer en Barovie à côté de Krezk (voir le chapitre 8).

Une brume insidieuse

Ce scénario part du principe que les personnages campent dans une forêt quand le brouillard se lève et les entoure. Ils sont alors transportés, à leur insu, à la périphérie de la Barovie.

> La forêt est calme et il fait bon cette nuit. Votre feu crachote alors qu'une nappe de brume basse s'accumule autour de votre campement ,se resserrant autour de vous au fil de la nuit. Au matin, le brouillard épais reste suspendu dans l'air, faisant passer les arbres alentour pour des fantômes gris. Vous remarquez alors que ce ne sont pas les mêmes que ceuxqui vous entouraient la nuit dernière.

Quelle que soit la direction qu'ils prennent, les personnages arrivent sur un chemin de terre isolé qui coupe à travers les bois et mène à la zone A (voir le chapitre 2). Sinon, vous pouvez les faire entrer en Barovie à côté de Krezk (voir chapitre 8).

Chapitre 2 : La Barovie



LA VALLÉE IDYLLIQUE NICHÉE DANS LES montagnes de Balinok était un coin de paradis pour ceux qui la connaissaient avant l'arrivée de Strahd. Ce dernier a définitivement rompu la sérénité de l'endroit en menant une croisade sanglante contre les ennemis de sa famille. Elle a pris fin ici, par le massacre de plusieurs centaines de soldats. Ému par la beauté du paysage de sa toute dernière conquête et loin de l'ombre de son père et de son héritage, Strahd s'est installé dans cette vallée et l'a nommée Barovie en l'honneur du roi Barov, son père.

La région aujourd'hui appelée Barovie n'est plus partie intégrante du monde que Strahd tentait autrefois de conquérir. Elle existe à présent à l'intérieur d'un demi-plan formé par la conscience du comte et entouré d'un brouillard mortel. Aucune créature ne peut sortir du demi-plan sans l'autorisation de Strahd. Celles qui essaient se perdent irrémédiablement dans la brume.

Strahd permet aux Vistani d'aller et venir comme ils l'entendent, car il admire leur envie de vivre et leur volonté de le servir quand il a besoin d'eux. Il a aussi une dette ancienne envers eux. En tant que soldat, il y a plusieurs siècles, il a été grièvement blessé lors d'une bataille et les Vistani l'ont soigné et ramené sain et sauf vers sa famille sans rien lui demander en retour. Les Vistani disent posséder des potions qui leur permettent de quitter le domaine de Strahd, mais ce sont de fausses décoctions sans aucun pouvoir magique. Cela n'empêche pas les Vistani de les vendre à un bon prix.

Les Baroviens de naissance sont terrorisés depuis des siècles par celui qu'ils appellent « le diable Strahd ». Seule une poignée d'entre eux est disposée à s'opposer à lui. La plupart des Baroviens sont rassemblés dans les trois principales communautés de la vallée : le village de Barovie, celui de Krezk, et la ville de Vallaki. Ils s'aventurent rarement à l'extérieur des communes, car ils craignent les attaques de loups et autres bêtes qui rôdent dans les bois. Parmi ces gens, il y a les Gardiens de la plume, une société secrète de corbeaux-garous. Pas assez forts pour vaincre Strahd seuls, les Gardiens de la plume aident volontiers les aventuriers nouvellement arrivés dans le domaine de Strahd.

Mon armée s'est installée dans *la vallée de Barovie et a imposé son autorité sur le peuple au nom d'un dieu certes impartial, mais ni juste ni compatissant.*

– Livre de Strahd

La disposition des lieux

Des nuages orageux et tumultueux recouvrent la région de Barovie d'un voile gris et triste. Dans les bois sombres, immobiles et morbides, patrouillent constamment des loups et autres serviteurs de Strahd.

Les résineux du bois de Svalich recouvrent les flancs des montagnes qui cernent la vallée. Le mont Baratok est la plus haute de ces montagnes, avec son sommet couvert de neige et ses pentes escarpées. Le mont Ghakis, légèrement plus petit, est presque nu, couvert seulement de quelques rares bosquets clairsemés. Entre ces deux montagnes s'étend le lac Zarovich alimenté par des cours d'eau glacée se déversant des flancs du mont Baratok. Sur la berge sud du lac se trouve la ville de Vallaki, protégée par une palissade. À l'ouest des deux montagnes se trouve, au sommet d'une colline, l'abbaye Sainte-Markovia autour de laquelle les Baroviens ont bâti le village fortifié de Krezk. Entre Vallaki et Krezk se trouvent les ruines d'Argynvostholt, le bastion déchu d'un ordre de chevaliers appelé l'ordre du Dragon d'argent, décimé par Strahd et son armée. À l'est des montagnes se trouve le village de Barovie, dissimulé par la brume et dépourvu de remparts ou de défenses. La sombre silhouette du château de Ravenloft surplombe ce village, perchée au sommet d'une colonne de roche de 300 mètres de haut connue sous le nom de Pilier rocheux de Ravenloft.

Les brumes de Ravenloft

Un brouillard mortel cerne la Barovie et enveloppe toute créature qui tente de sortir de la région. Même les créatures volantes sont sujettes aux effets de la brume, décrits ci-après :

- Une créature qui commence son tour dans la brume doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement (voir l'annexe A du *Player's Handbook*). La créature ne peut se débarrasser de cet épuisement tant qu'elle reste dans la brume.

- Quelle que soit la distance parcourue dans la brume ou la direction empruntée, une créature revient sur ses pas et se retrouve systématiquement en Barovie.
- La visibilité dans la brume est nulle (voir « Vision et lumière » au chapitre 8 du *Player's Handbook*).

La lumière du soleil en Barovie

Par la volonté des Sombres puissances, le soleil ne brille jamais vraiment au-dessus de la Barovie. Même en plein jour, le ciel se cache derrière la brume ou des nuages orageux. La lumière est toujours étrangement faible. La lumière du jour en Barovie est une lumière vive qui n'est cependant pas considérée comme la lumière du soleil en ce qui concerne les effets et les vulnérabilités liés à cet élément, comme dans le cas des vampires, par exemple.

Quoi qu'il en soit, Strahd et ses vampiriens ont tendance à rester à l'abri lorsqu'il fait jour et à ne s'aventurer au-dehors qu'à la nuit tombée. Ils peuvent être affectés par la lumière du soleil créée par magie.

Une magie altérée

La Barovie se trouve dans un demi-plan particulier, distinct de tous les autres plans, y compris du plan Matériel. Aucun sort, pas même un *souhait*, ne permet de s'échapper du domaine de Strahd. *Projection astrale*, *téléportation*, *changement de plan* et les sorts similaires lancés pour quitter la Barovie ne fonctionnent tout simplement pas. C'est également le cas des effets qui bannissent une créature vers un autre plan d'existence. Ces restrictions s'appliquent aux objets magiques et aux artefacts dont les propriétés permettent le transport ou le bannissement de créatures vers d'autres plans. La magie qui permet de transiter par la Frontière éthérée, comme le sort de *forme éthérée* et le pouvoir de forme éthérée des morts-vivants intangibles, est une exception à cette règle. Une créature qui entre dans la Frontière éthérée depuis le domaine de Strahd retourne en Barovie lorsqu'elle quitte ce plan.

En ce qui concerne les sorts dont les effets sont modifiés ou bloqués par les frontières entre les plans (comme dans le cas du sort *envoi de message*), on considère que le domaine de Strahd est un plan à part entière. La magie qui convoque des créatures ou des objets venus d'un autre plan fonctionne normalement en Barovie, tout comme la magie liée aux espaces extradimensionnels. Les sorts lancés à l'intérieur d'un espace extradimensionnel (un *manoir somptueux de Mordenkainen*, par exemple) sont eux aussi sujets aux restrictions appliquées à la magie en Barovie.

Les personnages dont les sorts sont conférés par des divinités ou des protecteurs surnaturels continuent de les recevoir même lorsqu'ils se trouvent en Barovie. De plus, les sorts qui permettent d'entrer en contact avec des entités originaires d'autres plans fonctionnent normalement, à un détail près : Strahd peut sentir quand quelqu'un est en train de lancer un tel sort dans son domaine et peut décider de devenir lui-même la cible du sort et prendre ainsi la place de l'entité contactée.

Modifications cosmétiques des sorts

Vous pouvez, si vous le souhaitez, modifier l'apparence des sorts pour accentuer l'atmosphère d'épouvante de l'aventure. Voici quelques exemples :

Alarme : le lanceur de ce sort entend dans sa tête un cri au lieu d'un tintement lorsque l'alarme se déclenche.

Appel de familier : le familier est un mort-vivant et non un céleste, une fée ou un fiélon. Il est immunisé contre l'aptitude de renvoi des morts-vivants.

Bourrasque : un effroyable gémissement accompagne le vent convoqué.

Esprits gardiens : Les esprits ont l'aspect de squelettes guerriers fantomatiques.

Labyrinthe : les surfaces du labyrinthe situé dans le demi-plan se composent de crânes et d'os liés avec du mortier.

Lien télépathique de Rary : les personnages reliés les uns aux autres par le sort ont l'impression qu'une abominable présence les espionne par télépathie.

Main de Bigby : la main convoquée est squelettique.

Main du mage : la main convoquée est squelettique.

Monture fantôme : la monture a l'aspect d'un cheval squelettique.

Mur de pierre : des visages sont sculptés sur le mur créé par ce sort, comme si des esprits torturés avaient été enchâssés dans la pierre.

Nappe de brouillard : des griffes de brume inoffensives apparaissent dans le brouillard.

Revigorer : une créature ramenée à la vie grâce au sort *revigorer* crie en reprenant conscience, comme si elle venait de faire un horrible cauchemar.

Trouver un chemin : l'esprit d'un enfant apparaît et guide le lanceur du sort vers l'endroit désiré. L'esprit ne peut pas être blessé et il ne parle pas.

Trouver une monture : la monture convoquée est un mort-vivant et non un céleste, une fée ou un fiélon. Elle est immunisée contre l'aptitude de renvoi des morts-vivants.

La folie de la résurrection

Les âmes des morts, comme celle des vivants, restent piégées en Barovie. Elles sont retenues par les brumes et ne peuvent se rendre dans l'après-vie.

Quand un humanoïde mort depuis 24 heures au moins revient à la vie grâce à un sort ou à un autre moyen surnaturel, il contracte une forme aléatoire de folie à durée illimitée lorsqu'il réalise que son esprit est piégé en Barovie, très probablement pour toujours. Pour déterminer comment se manifeste cette folie, faites un jet sur la table des Folies à durée illimitée, au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*.

Les Baroviens

Après avoir occupé la vallée avec ses armées et massacré ses habitants, Strahd a repeuplé la région en amenant des sujets humains depuis d'autres terres conquises. Les Baroviens ont donc des origines ethniques très diverses.

Les Baroviens prêtent une grande importance à leurs demeures et à leurs traditions. Ils se méfient des étrangers et de leurs coutumes. La façon dont les Baroviens traitent les étrangers peut dérouter les nouveaux venus. Les Baroviens ont tendance à fixer les gens en silence, pour exprimer leur désapprobation quand les choses ne leur sont pas familières. Les Baroviens sont peu bavards avec les étrangers au point de se montrer parfois impolis. La plupart des Baroviens ont un tempérament violent qui l'emporte, quand ils sont provoqués, sur leur volonté habituelle de garder le silence. Ils sont également solidaires entre eux (ceci est dû aux circonstances étranges qui les rassemblent dans la région) et peuvent se regrouper pour s'opposer à des étrangers si l'un d'eux est maltraité.

Les Baroviens étaient autrefois des gens heureux, mais leur histoire et leurs conditions actuelles ne sont pas agréables. Si quelqu'un parvient à gagner la confiance d'un Barovien, il bénéficie d'un allié loyal et d'un ami pour la vie.

Les enfants baroviens ne sont pas joyeux. Ils grandissent au sein d'une culture où règne la peur. On leur dit sans arrêt de ne pas s'éloigner de leurs maisons et de ne pas aller dans les bois. Les moments d'espoir ou de joie sont rares et ils apprennent vite à craindre par-dessus tout le diable Strahd.



Les adultes baroviens gagnent tout juste de quoi vivre. Sans plus aucune source de richesses extérieures à la vallée, ils utilisent des vieilles pièces de monnaie sur lesquelles est gravé le profil de Strahd, leur sombre seigneur, lorsqu'il était encore vivant. Ils cachent leurs objets précieux dans leurs maisons et s'habillent simplement lorsqu'ils sortent, pour ne pas attirer l'attention de Strahd et de ses espions.

Les Baroviens vivent au sein d'un écosystème clos. On attend de tous les Baroviens adultes qu'ils apprennent un métier ou servent une fonction. Les Baroviens confectionnent leurs propres vêtements, fabriquent leurs propres meubles, produisent leur propre nourriture et font leur vin. Avec moins de trois mille personnes vivant dans la vallée, trouver le partenaire de vie parfait n'est pas aisé et les Baroviens ont appris à se contenter de ce qu'ils trouvent.

Âmes et coquilles vides

Les Baroviens ont un corps de chair et de sang. Ils naissent, vivent, vieillissent et meurent en Barovie. Mais seul un dixième de la population possède une âme.

Quand un être doté d'une âme meurt en Barovie, cette âme reste piégée dans le domaine de Strahd jusqu'au moment où elle est réincarnée dans le corps d'un nouveau-né. Une âme sans corps peut mettre plusieurs dizaines d'années pour trouver un hôte et les Baroviens qui partagent la même âme au fil des générations ont tendance à se ressembler. Voilà pourquoi Ireena Kolyana ressemble trait pour trait à Tatyana, la bien-aimée de Strahd : les deux femmes sont nées avec la même âme.

Strahd a besoin de sujets loyaux pour nourrir son ego. Les Baroviens sans âme sont des coquilles vides créées par sa conscience pour combler le manque de population locale. Rien ne les distingue physiquement des Baroviens dotés d'une âme, mais ils ont tendance à manquer de charme et d'imagination et à se montrer plus déprimés que les autres. Ils s'habillent de vêtements ternes là où les Baroviens qui ont une âme portent des vêtements avec une touche de couleur ou de personnalité.

Une femme barovienne peut avoir des enfants, qu'elle ait une âme ou non. Un enfant né en Barovie peut bénéficier d'une âme, que l'un et/ou l'autre des parents en soi(en)t pourvu(s) ou non. Et inversement, un enfant né de deux parents avec une âme n'en a pas forcément une. Les Baroviens sans âme sont des gens maussades qui connaissent la peur, mais pas les rires ni les pleurs.

Ireena Kolyana et son frère Ismark ont une âme, tout comme l'ensemble des Vistani. C'est vous qui décidez quels Baroviens ont une âme ou non.

Strahd se repaît régulièrement du sang des Baroviens qui possèdent une âme, mais sa soif n'est pas étanchée lorsqu'il se nourrit du sang des Baroviens sans âme. Il lui suffit d'un coup d'œil pour savoir si un Barovien est une coquille vide ou non.

Noms baroviens

Utilisez si vous le souhaitez les listes suivantes pour créer à la volée des noms de PNJ baroviens.

Noms masculins : Alek, Andrej, Anton, Balthazar, Bogan, Boris, Dargos, Darzin, Dragomir, Emeric, Falkon, Frederich, Franz, Gargosh, Gorek, Grygori, Hans, Harkus, Ivan, Jirko, Kobal, Korga, Krystofor, Lazlo, Livius, Marek, Miroslav, Nikolaï, Nimir, Oleg, Radovan, Radu, Seraz, Sergei, Stefan, Tural, Valentin, Vasily, Vladislav, Waltar, Yesper, Zsolt

Noms féminins : Alana, Clavdia, Danya, Dezdrelda, Diavola, Dorina, Drasha, Drilvia, Elisabeta, Fatima, Grilsha, Isabella, Ivana, Jarsinka, Kala, Katerina, Kereza, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Minodora, Mirabel, Miruna, Nimira, Nyanka, Olivenka, Ruxandra, Sorina, Tereska, Valentina, Vasha, Victoria, Wensencia, Zondra

Noms de famille : Alastroï, Antonovich/Antonova, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargovich/Dargova, Diavolov, Diminski, Dilisnya, Drazkoï, Garvinski, Grejenko, Groza, Grygorovich/Grygorova, Ivanovich/Ivanova, Janek, Karushkin, Konstantinovich/Konstantinova, Krezkov/Krezkova, Krykski, Lansten, Lazarescu, Lukresh, Lipsiege, Martikov/Martikova, Mironovich/Mironovna, Moldovar, Nikolovich/Nikolova, Nimirovich/Nimirova, Oronovich/Oronova, Petrovich/Petrovna, Polensky, Radovich/Radova, Rilsky, Stefanovich/Stefanova, Strazni, Swilovich/Swilova, Taltos, Targolov/Targolova, Tyminski, Ulbrek, Ulrich, Vadu, Voltanescu, Zalenski, Zalken

Si Strahd est vaincu, les brumes qui entourent la Barovie s'éclaircissent et les habitants de la vallée peuvent dès lors quitter la région s'ils le souhaitent. Quoi qu'il en soit, seuls les Baroviens qui ont une âme peuvent véritablement s'en aller. En effet, les Baroviens sans âme cessent d'exister dès qu'ils quittent la vallée.

Baroviens et non-humains

Les Baroviens sont humains. Même s'ils savent qu'il existe des nains, des elfes, des halfelins et d'autres races civilisées, peu de Baroviens ont vu de leur vivant de telles « créatures » et moins encore ont interagi avec elles.

À part les discrets elfes du crépuscule de Vallaki (voir le chapitre 5), les seuls non-humains que la plupart des Baroviens ont déjà rencontrés sont les aventuriers que Strahd a attirés dans son sombre royaume. Les Baroviens réagissent donc à la présence de personnages non-humains comme la plupart des humains le feraient dans le monde réel s'ils rencontraient dans la rue un aventurier elfe, nain ou demi-orque. La plupart de ces étrangers sont rejetés, craints ou évités.

Informations connues de tous les Baroviens

Un Barovien typique connaît certains faits et développe certaines croyances vis-à-vis de son existence et de son environnement. Ces informations largement connues sont résumées ici. Les personnages peuvent les obtenir après avoir gagné la confiance d'un Barovien.

Le diable Strahd

Les Baroviens croient les choses suivantes à propos des vampires et de Strahd :

- Strahd von Zarovich est un vampire. Il vit dans le château de Ravenloft où personne n'est bienvenu.
- Le diable Strahd est une malédiction subie par la région à cause d'un péché oublié commis par les ancêtres des Baroviens. (Cette croyance est fausse, mais les Baroviens y croient malgré tout.)
- Un vampire doit reposer dans son cercueil pendant la journée. La nuit, il peut convoquer des loups et de la vermine pour le servir. Un vampire peut se métamorphoser en chauve-souris, en loup ou en nuage de brume. Sous sa forme humanoïde, il peut vous dominer de son redoutable regard.
- Un vampire ne peut entrer dans une demeure sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.
- L'eau courante brûle un vampire comme de l'acide, et la lumière du soleil l'embrase.

La Barovie

Les Baroviens savent les choses suivantes à propos de leur terre natale :

- Quiconque tente de quitter la Barovie en traversant les brumes commence à étouffer. Ceux qui ne font pas rapidement demi-tour périssent.
- De nombreux étrangers sont arrivés en Barovie, mais tous meurent ou disparaissent assez vite.
- Des loups ordinaires ou sanguinaires et des loups-garous rôdent dans le bois de Svalich. Des chauves-souris affamées s'ébattent la nuit dans le ciel.
- Le village de Barovie se trouve à l'extrémité est de la vallée. Son bourgmestre s'appelle Kolyan Indirovich.
- La ville de Vallaki se trouve au cœur de la vallée. Son bourgmestre est le baron Vargas Vallakovich.
- Le village fortifié de Krezk se trouve à l'extrémité ouest de la vallée. Il est construit autour d'une ancienne abbaye. Le bourgmestre du village s'appelle Dmitri Krezkov.
- Le vin est tout en Barovie, certains ne vivant plus que pour lui. Les tavernes de Barovie achètent leurs vins à l'exploitation viticole du Magicien des vins près de Krezk.
- Un magicien fou aux grands pouvoirs hante les collines aux pieds du mont Baratok. C'est un étranger qui n'apprécie pas du tout le vampire.

> **Calendrier barovien**
>
> La Barovie a un calendrier qui lui est propre et les Baroviens ont pour habitude de mesurer l'écoulement du temps en termes de « lunes » au lieu de mois. Pour mesurer le temps qui passe, chaque lune commence lors de la première nuit de pleine lune et dure tout un cycle lunaire. Une année comprend douze lunes, ou douze cycles lunaires.
>
> Strahd est né en 306. En 346, il a hérité de la couronne, des terres et de l'armée de son père. Il a conquis la vallée en 347, a terminé la construction du château de Ravenloft en 350 et a rendu l'âme pour devenir un vampire en 351. Nous sommes en 735.

Croyances et superstitions

Les croyances religieuses et les superstitions des Baroviens sont profondément enracinées dans leur culture et se transmettent de génération en génération :

- Deux forces divines veillent sur les Baroviens : le Seigneur matinal et Mère Nuit.
- Avant que la malédiction de Strahd ne s'abatte sur la région, le Seigneur matinal veillait sur les Baroviens depuis le lever jusqu'au coucher du soleil, mais cela fait des siècles que le soleil n'a plus percé les nuages et le Seigneur matinal ne répond plus à leurs prières.
- La présence de Mère Nuit se ressent plus intensément entre le crépuscule et l'aube, même si les prières nocturnes qui lui sont adressées restent sans réponse. Presque tout le monde pense qu'elle a abandonné les Baroviens et leur a envoyé le diable Strahd pour les punir des offenses commises par leurs ancêtres.
- Des esprits planent au plus profond de la nuit, le long de la vieille route de Svalich près du château de Ravenloft. Ces fantômes sont tout ce qui reste des ennemis de Strahd, tel un avertissement de l'effroyable destin qui attend ceux qui s'opposent à lui.
- Les Vistani servent le diable Strahd. Eux seuls sont autorisés à quitter la Barovie.
- Ne fais jamais de mal à un corbeau si tu ne veux pas qu'il t'arrive malheur !

Les Vistani

Les Vistani (des Vistani, un(e) Vistana) sont des nomades vivant à l'écart de la civilisation. Ils voyagent dans des roulottes au toit bombé qu'ils appellent vardos et fabriquent eux-mêmes. Ils les attellent à des chevaux. Les Vistani sont flamboyants comparés aux Baroviens. Ils s'habillent de vêtements aux couleurs vives, rient souvent et boivent beaucoup. L'épouvantable domaine de Strahd est leur terre natale et ils s'y sentent chez eux, mais ils savent qu'ils peuvent le quitter dès qu'ils le souhaitent et ne sont pas condamnés à y passer l'éternité.

Les Vistani sont des orfèvres, des chaudronniers, des merciers, des cuisiniers, des tisseurs, des musiciens, des amuseurs, des conteurs, des fabricants d'outils et des dresseurs de chevaux. Ils apprennent aussi à gagner leur vie en disant la bonne aventure et en vendant des informations. Ils dépensent tout leur argent pour mener une vie extravagante, montrer ostensiblement leurs richesses pour signaler leur prospérité et partager leur bonne fortune avec famille et amis.

Chaque famille ou clan de Vistani est une petite gérontocratie : c'est le membre le plus âgé qui dirige la nichée. Cet ancien a la lourde responsabilité de faire respecter les traditions, de mettre un terme aux disputes, de fixer l'itinéraire des pérégrinations du groupe et de préserver le mode de vie des Vistani. Les anciens vistani prennent toutes les décisions importantes, mais ont aussi tendance, par choix ou à cause de leur âge, à parler en longues phrases énigmatiques.

Les familles et les clans vistani sont très soudés. Ils trouvent une solution aux désaccords par le biais de concours conclus par des chants, des danses et des contes de réconciliation. Ils peuvent paraître paresseux et irresponsables aux yeux des étrangers, mais ce sont des gens sérieux qui entrent rapidement en action lorsque leur vie ou leurs traditions sont menacées. Ils savent se montrer impitoyables lorsque la situation l'exige. Les Vistani qui nuisent sciemment à d'autres Vistani ou leur apportent la malchance sont bannis. Pour un Vistani, ce bannissement est la pire des punitions qu'il puisse imaginer, un sort moins enviable que la mort elle-même.

Les Vistani au service de Strahd

Pendant l'une des campagnes militaires de Strahd, des années avant sa transformation en vampire, un groupe de Vistani l'a sauvé alors qu'il avait été blessé au combat. Ces Vistani l'ont non seulement soigné, mais aussi ramené chez lui sain et sauf. Pour les remercier de leur générosité, Strahd a affirmé que les Vistani pouvaient désormais aller et venir sur ses terres comme ils le souhaitaient et ce privilège est toujours en vigueur aujourd'hui. Ainsi, les Vistani peuvent librement traverser les brumes qui cernent la Barovie, sans crainte qu'elles ne les blessent ou ne les piègent.

Strahd honore sa dette envers les Vistani, en partie parce qu'il envie leur mode de vie : ils sont libres de se rendre où ils veulent, sont dévoués à leur famille et possèdent un esprit festif. Le respect qu'il leur montre n'est pas simplement une question d'honneur, il provient aussi de l'admiration qu'il leur porte.

Lors des siècles suivant sa transformation, beaucoup de Vistani se sont laissés corrompre par Strahd au point de le considérer comme leur roi. Les Vistani qui servent Strahd sont moins vifs et amicaux que leurs semblables et dans leur cœur coule le poison de sombres intentions. Strahd les utilise pour inciter des aventuriers à venir dans son domaine et pour le garder informé des événements se déroulant dans les régions hors d'atteinte. Ces Vistani mentiront pour protéger le vampire et craignent ce qui se passera s'ils lui désobéissent.

Quand il s'agit de partager des informations sur leur sombre maître, ces Vistani font semblant de se montrer serviables, mais les renseignements qu'ils donnent sont au mieux erronés et souvent trompeurs. Ils affirment posséder des potions qui les protègent des brumes mortelles autour de la Barovie. C'est un mensonge, mais ils tentent de vendre ces fausses potions s'ils pensent pouvoir en tirer de l'argent.

Informations connues de tous les Vistani

Les Vistani connaissent certains faits et développent certaines croyances concernant leur existence et leur environnement. Ces informations connues sont résumées ici. Les personnages peuvent obtenir ces informations après avoir gagné la confiance d'un Vistani.

Strahd von Zarovich

Les Vistani croient les choses suivantes à propos de Strahd :

- Strahd descend d'une lignée royale. Il est mort il y a plusieurs siècles et survit tout de même sous forme de mort-vivant en s'abreuvant du sang des vivants. Les Baroviens utilisent le terme « diable Strahd » pour le désigner.
- Strahd s'est choisi plusieurs épouses, mais n'a véritablement aimé qu'une femme : une paysanne barovienne du nom de Tatyana (les Vistani ne savent pas ce qu'il est advenu d'elle).
- Strahd a donné le nom de Ravenloft à son château en l'honneur de sa mère bien-aimée, la reine Ravenovia. Les étrangers sans invitation ne sont pas les bienvenus au château.

La Barovie

Les Vistani connaissent les éléments suivants sur la Barovie et les Baroviens :



- Strahd a conquis cette région il y a des siècles et l'a nommée ainsi en l'honneur de son père, le roi Barov. Les loups, les chauves-souris et d'autres créatures sont les espions de Strahd dans tout son royaume.
- Les Baroviens sont des gens simples et craintifs. Certains ont de vieilles âmes, mais beaucoup n'en ont pas. On remarque facilement les Baroviens sans âme, car ils ne connaissent que la peur. Ils sont dénués de charme, n'ont aucun espoir, ne sont animés d'aucune étincelle et ne pleurent jamais.
- La vieille route de Svalich traverse le domaine de Strahd. Trois communautés jalonnent la route, telles les perles d'un collier : Krezk à l'ouest, Vallaki au cœur de la vallée et le village de Barovie à l'est. Des espions de Strahd œuvrent dans chacune de ces communautés.
- Il y a un vieux moulin à vent le long de la route entre le village de Barovie et la ville de Vallaki. Il faut l'éviter à tout prix ! (Les Vistani refusent d'en dire plus à ce sujet.)
- Mieux vaut ne pas quitter la route. Des druides sauvages, des fantômes imprévisibles et des meutes de loups et de loups-garous hantent le bois de Svalich.

Croyances et superstitions

Les croyances religieuses et les superstitions des Vistani sont profondément enracinées dans leur culture et se transmettent de génération en génération :

- Les âmes de ceux qui meurent en Barovie ne peuvent en sortir et ne peuvent donc partir pour l'au-delà. Elles sont prisonnières du domaine de Strahd.
- Certaines femmes vistani sont douées de prescience. Parmi les plus grandes diseuses de bonne aventure vistani, personne n'égale madame Éva. Si vous voulez connaître l'avenir, madame Éva pourra vous révéler votre destin.
- Une Vistana douée de prescience ne peut voir son propre avenir ou celui d'un autre Vistana. Malgré leur don, les Vistani ne peuvent prédire leur propre destin, voilà leur grand fardeau.
- Les malédictions des Vistani sont puissantes, mais ne sont prononcées qu'en dernier recours. Les Vistani savent qu'il ne faut pas murmurer une malédiction à l'encontre de quelqu'un qui ne le mérite pas, sous peine de subir de graves conséquences.
- Les corbeaux portent en eux des âmes perdues. Les tuer porte malheur. (Les corbeaux ne portent pas d'âme.)

Les malédictions des Vistani

Un Vistana, quel que soit son âge, peut utiliser une action pour murmurer une malédiction. Celle-ci prend pour cible une autre créature située à 9 mètres ou moins du Vistana dans son champ de vision. Le Vistana doit terminer un repos long avant de pouvoir murmurer une autre de ces malédictions.

La malédictionvient en représailles d'une injustice ou d'une offense. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour éviter ses effets. Le DD du jet de sauvegarde est égal à 8 + le bonus de maîtrise du Vistana + son modificateur de Sagesse. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort *lever une malédiction*, *restauration supérieure* ou une magie similaire. Elle ne disparaît pas à la mort de sa cible. Si une cible maudite revient à la vie, les effets de la malédiction persistent.

Quand la malédiction est levée, le Vistana subit un contrecoup psychique violent. Le montant des dégâts psychiques subis dépend de la gravité de la malédiction prononcée.

Le Vistana choisit l'effet de la malédiction parmi les options suivantes ; d'autres malédictions vistani sont possibles. Lorsqu'elles prennent fin, toutes ces malédictions infligent des dégâts psychiques au Vistana qui les a prononcées :

- La cible ne peut plus accomplir d'action nécessitant des mouvements précis et contrôlés, comme nouer, écrire, jouer d'un instrument, coudre ou lancer des sorts à composante somatique. Le Vistana subit 1d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- La cible prend un aspect plus sinistre mais purement cosmétique. Par exemple, la malédiction peut affubler le visage de la cible d'une balafre, transformer ses dents en crocs jaunis ou lui donner mauvaise haleine. Le Vistana subit 1d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- Un objet non magique appartenant à la cible (et choisi par le MD) disparaît ; il est impossible de le retrouver avant que la malédiction ne soit levée. L'objet perdu ne peut peser plus de 500 grammes. Le Vistana subit 1d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- La cible est victime d'une vulnérabilité à un type de dégâts choisi par le Vistana. Celui-ci subit 3d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- La cible est désavantagée lors des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde liés à la valeur de caractéristique choisie par le Vistana. Celui-ci subit 3d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- L'harmonisation de la cible avec un objet magique (choisi par le MD) est rompue et la cible ne peut plus s'harmoniser avec cet objet tant que dure la malédiction. Le Vistana subit 5d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.
- La cible est aveuglée, assourdie, ou les deux à la fois. Le Vistana subit 5d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.

Le mauvais œil

Par une action, un Vistana peut cibler une créature située à 3 mètres ou moins dans son champ de vision. Ce pouvoir magique, que les Vistani appellent mauvais œil, reproduit la durée et l'effet d'un sort d'*amitié avec les animaux*, de *charme-personne* ou d'*immobilisation de personne* (au choix du Vistana), mais ne nécessite aucune composante somatique ou matérielle. Le DD du jet de sauvegarde contre ce pouvoir est égal à 8 + le bonus de maîtrise du lanceur + son modificateur de Charisme. Le Vistana est aveuglé jusqu'à la fin de son prochain tour si la cible réussit le jet de sauvegarde.

Un Vistana ne peut réutiliser le mauvais œil qu'après avoir pris un repos long ou court. Lorsqu'une cible réussit un jet de sauvegarde contre le mauvais œil d'un Vistana, elle est immunisée contre le mauvais œil de tous les Vistani pendant 24 heures.

Rencontres aléatoires

Les dangers ne manquent pas en Barovie. Vérifiez si une rencontre aléatoire a lieu toutes les 30 minutes passées sur les routes ou en pleine nature (ne vérifiez plus si deux rencontres aléatoires ont déjà eu lieu en extérieur lors des 12 dernières heures) :

- Si les personnages sont sur une route, une rencontre a lieu sur un résultat de 18 ou plus avec un d20.
- Si les personnages sont dans la nature, une rencontre a lieu sur un résultat de 15 ou plus avec un d20.

Si une rencontre a lieu, faites un jet sur la table des rencontres diurnes ou nocturnes, en fonction de l'heure, ou faites apparaître des espions de Strahd (voir l'encadré « Espions de Strahd »).

Rencontres aléatoires diurnes en Barovie

d12+d8	Rencontre
2	3d6 **roturiers** baroviens
3	1d6 **éclaireurs** baroviens
4	Piège à loups
5	Sépulture
6	Fausse piste
7	1d4+1 **bandits** vistani
8	Cavalier squelettique
9	Babiole
10	Paquet caché
11	1d4 **nuées de corbeaux** (50 %) ou 1 **corbeau-garou** (voir l'annexe D) sous forme de corbeau (50 %)
12	1d6 **loups sanguinaires**
13	3d6 **loups**
14	1d4 **berserkers**
15	Cadavre
16	1d6 **loups-garous** sous forme humaine
17	1 **druide** avec 2d6 **buissons malades**
18	2d4 **résineux malades**
19	1d6 **épouvantails**
20	1 **revenant**

Rencontres aléatoires nocturnes en Barovie

d12+d8	Rencontre
2	1 **fantôme**
3	Piège à loups
4	Sépulture
5	Babiole
6	Cadavre
7	Paquet caché
8	Cavalier squelettique
9	1d8 **nuées de chauves-souris**
10	1d6 **loups sanguinaires**
11	3d6 **loups**
12	1d4 **berserkers**
13	1 **druide** avec 2d6 **buissons malades**
14	2d4 **résineux malades**
15	1d6 **loups-garous** sous forme de loup
16	3d6 **zombis**
17	1d6 **épouvantails**
18	1d8 **zombis de Strahd** (voir l'annexe D)
19	1 **feu follet**
20	1 **revenant**

Utilisez les descriptions qui suivent pour vous aider à jouer chaque rencontre aléatoire. Les entrées de la table son listées dans l'ordre alphabétique.

Babiole

> Vous trouvez quelque chose par terre.

Un personnage déterminé au hasard trouve une babiole égarée. Faites un jet sur la table des Babioles dans l'annexe A, choisissez une babiole particulière de la table ou inventez-en une à la volée.

Bandits vistani

> Vous apercevez les volutes de fumée d'une pipe à tabac s'élever dans l'air froid et entendez des rires dans la brume.

Ces Vistani malfaisants marchent en toute quiétude dans la nature sauvage barovienne. Ils fument la pipe, boivent le vin de leurs outres et se racontent des histoires de fantômes. Ils cherchent des tombes à piller et du petit gibier à chasser. Ils proposent leurs services de guides contre 100 po. Tant que ces Vistani sont avec le groupe, lancez un d12 au lieu d'un d12+d8 quand vous déterminez les rencontres aléatoires en pleine nature. De plus, les loups et les loups sanguinaires ne menacent plus les personnages tant que les Vistani les accompagnent et ne sont pas leurs prisonniers.

Trésor. Un bandit vistana porte une bourse contenant 2d4 petites pierres précieuses (d'une valeur de 50 po chacune).

Berserkers

Ces montagnards sauvages sont recouverts de la tête aux pieds d'une épaisse couche de boue grise qui diminue les chances de les repérer dans le brouillard et qui leur permet de passer inaperçus dans les montagnes où ils vivent. Ainsi camouflés, ils bénéficient d'un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher. Les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est supérieure au résultat du test de Dextérité (Discrétion) des berserkers repèrent le berserker le plus proche.

Si quelqu'un repère le berserker, lisez ceci :

> Vous surprenez une silhouette à l'aspect sauvage badigeonnée de boue grise et portant une grossière hache de pierre. Impossible de dire si c'est un homme ou une femme.

Espions de Strahd

En tant que maître incontesté de la Barovie, Strahd dispose de nombreux espions, depuis les nuées de chauves-souris jusqu'aux Vistani nomades, qui lui font leurs rapports tous les jours, à l'aube et au crépuscule. Ces agents patrouillent sans arrêt dans toute la Barovie et lui rapportent tout ce qu'ils voient.

Chaque jour et chaque nuit que les personnages passent en Barovie, un ou plusieurs espions de Strahd les observent et tentent de revenir auprès de leur maître pour lui faire un rapport. Quand un espion apparaît, les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est égale ou supérieure au résultat du test de Dextérité (Discrétion) de l'espion le repèrent. Un espion n'est pas considéré comme une rencontre si les personnages ne sont pas conscients de sa présence. S'ils le repèrent, l'espion cherche avant tout à fuir et non à se battre. Il peut aussi tenter de récupérer un objet physique – une possession, un vêtement, voire une mèche des cheveux d'un personnage ou un autre fragment de son corps – que Strahd utilise pour améliorer l'efficacité de son sort de *scrutation*. Si les personnages abordent l'un des espions de Strahd, il tente de s'emparer d'un objet facilement accessible en possession d'un personnage avant de prendre la fuite. Si Strahd acquiert un tel objet, il utilise son sort de *scrutation* pour en apprendre davantage sur le groupe avant de préparer sa prochaine attaque et pour vérifier ce que lui ont déjà rapporté ses espions.

Les berserkers évitent les personnes civilisées. Ils tentent de rester cachés et se replient s'ils sont repérés. Ils n'attaquent que s'ils sont piégés ou menacés.

Cadavre

Cette rencontre a lieu uniquement si les personnages voyagent, sinon, ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

> Vous tombez sur un cadavre.

Lancez 1d6 pour déterminer la nature du cadavre :

1-2. Le cadavre est celui d'un loup dans lequel sont fichés des lances et des carreaux d'arbalète.
3-5. Le cadavre est celui d'un Barovien, homme, femme ou enfant, qui a été réduit en charpie par des loups sanguinaires, de toute évidence. Si des éclaireurs baroviens accompagnent le groupe (voir plus loin), ils reconnaissent la personne qu'ils cherchaient en voyant le cadavre.
6. Le cadavre ressemble à l'un des personnages (déterminé au hasard), mais il a été dépouillé de son armure, ses armes et tout objet de valeur. S'il est déplacé, la chair se détache des os pour ne laisser qu'un squelette.

Cavalier squelettique

> De la brume sortent un cheval de guerre et son cavalier squelettes, tous deux portant une cotte de mailles en piteux état. Le cavalier lève une lanterne rouillée, éteinte.

Le **squelette** humain et le **squelette cheval de guerre** sont tout ce qu'il reste d'un cavalier et de sa monture après qu'ils ont péri en tentant de traverser les brumes pour quitter la Barovie. Ils sont condamnés à errer dans la vallée en quête d'un autre moyen d'en sortir, sans espoir de salut. Les squelettes ignorent les personnages, à moins d'être attaqués.

Si le cavalier et sa monture sont détruits, cette rencontre ne peut plus avoir lieu. Si les aventuriers détruisent seulement l'un des deux squelettes, ils peuvent encore rencontrer l'autre par la suite.

Corbeau-garou

Ce corbeau-garou sous forme de corbeau observe les personnages de loin. Comparez le résultat de son test de Dextérité (Discrétion) avec les valeurs passives de Sagesse (Perception) des personnages pour voir si le groupe repère ou pas sa présence.

Lisez ceci si un ou plusieurs personnages repèrent la créature :

> Vous voyez à travers la brume un oiseau noir faire des cercles au-dessus de vous. Il s'éloigne quand il sent vos yeux posés sur lui, mais revient très vite en gardant ses distances.

Le corbeau-garou est membre d'un ordre secret appelé les Gardiens de la plume. Si les personnages ne le repèrent pas, il les prend en filature pendant 1d4 heures. À la fin de cette période ou plus tôt si les personnages l'attaquent, la créature revient chez elle en volant pour rapporter ce qu'elle a vu.

Si le groupe fait une deuxième rencontre aléatoire avec un corbeau-garou, celui-ci se présente aux personnages comme un allié et leur demande de se rendre à l'auberge de L'Eau Bleue de Vallaki pour rencontrer « quelques nouveaux amis ». Il s'envole ensuite en direction de cette ville.

Druide et buissons malades

> Une silhouette émaciée aux cheveux hirsutes et aux pieds nus bondit vers vous à quatre pattes. Elle porte en guise de vêtements des peaux animales miteuses cousues entre elles. Impossible de dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. Elle s'arrête, renifle l'air et rit comme une folle. Le sol alentour grouille de petits buissons monstrueux.

Dans la nature barovienne rôdent des druides vouant un culte à Strahd, car il contrôle le climat et les bêtes de Barovie. Les druides sont sauvages et violents. Chacun contrôle un groupe de buissons malades qui combattent jusqu'à leur destruction. Si tous les buissons malades sont détruits ou si le druide perd plus de la moitié de ses points de vie, il prend la fuite en direction de la colline d'Antan (zone Y).

Éclaireurs baroviens

Si un personnage au moins possède une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure à 16, lisez ceci :

> Vous voyez une silhouette sombre, accroupie et parfaitement immobile, qui pointe une arbalète dans votre direction.

S'il y a plus d'un éclaireur, les autres sont disséminés dans une zone de 30 mètres de côté.

Ces éclaireurs sont des chasseurs ou des trappeurs baroviens à la recherche d'un villageois ou d'un citadin disparu. Lorsqu'ils réalisent que les personnages ne sont pas là pour les tuer, ils baissent leurs armes et leur demandent s'ils peuvent les aider à chercher la personne disparue. Si les personnages refusent, les éclaireurs leur indiquent la direction de la communauté la plus proche et s'en vont sans tarder sur un simple au revoir. Ils manient des arbalètes légères (+4 pour toucher, portée 24/96 m) au lieu d'arcs longs et infligent 6 (1d8+2) dégâts perforants en cas de tir réussi.

Épouvantails

Si un personnage au moins possède une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure à 11, lisez ceci :

> Un épouvantail entre en titubant dans votre champ de vision. Les yeux et le rictus de son visage en toile de jute sont éminemment malveillants et ses entrailles sont rembourrées avec des cadavres de corbeaux. Il a de longs couteaux rouillés en guise de griffes.

S'il y a plus d'un épouvantail, les autres sont tout près. Si aucun des personnages ne possède une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure à 11, les épouvantails prennent le groupe par surprise.

Baba Lysaga (voir le chapitre 10, zone U3) a créé ces épouvantails pour traquer et tuer des corbeaux et des corbeaux-garous. Les épouvantails renferment un esprit maléfique et aiment tuer toutes les créatures qu'ils croisent.

Fantôme

> Un fantôme maléfique aux orbites creuses, noires et pleines de colère, apparaît devant vous.

De nombreux fantômes hantent la région. Ce fantôme en particulier est celui d'une personne dont la vie a été aspirée par Strahd (à vous de décider si c'est un homme ou une femme). Il apparaît et dit en un sifflement : « Personne ne saura que vous êtes morts ici. » Il passe ensuite à l'attaque. Si le fantôme parvient à posséder un personnage, il mène son hôte aux portes de Ravenloft (zone J) et le force à se jeter dans le gouffre en contrebas.

Fausse piste

Cette rencontre a lieu uniquement si les personnages voyagent ; sinon, ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

> Vous découvrez des traces de pas qui s'enfoncent dans la nature.

Des druides maléfiques ont laissé ces traces. Que les aventuriers les suivent dans une direction ou l'autre, elles mènent à une fosse à pieux (voir « Exemples de pièges » au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Une fine couverture de branches et d'aiguilles de pin camoufle la fosse dont le fond est hérissé de pieux acérés en bois.

Feu follet

Cette rencontre aléatoire n'a lieu qu'une seule fois. Ce résultat n'aboutit à aucune rencontre la deuxième fois.

> À plusieurs centaines de mètres, vous pouvez voir la flamme vacillante d'une torche à travers la brume.

Si les personnages tentent de se rapprocher de la flamme vacillante, lisez ceci :

> La lumière de la torche vacille en s'éloignant de vous, mais vous ne la perdez pas de vue. Vous vous frayez un chemin rapidement mais précautionneusement à travers la brume jusqu'au moment où vous arrivez en vue d'une tour en ruine. Les étages supérieurs de la structure se sont effondrés, laissant des débris et des poutres brisées tout autour de la base de la tour. La faible lumière passe le seuil d'une porte, tremblote puis s'éteint.

Cette lueur est un feu follet qui entre dans la tour en ruine et devient invisible en espérant attirer les personnages à l'intérieur pour les attaquer.

Le sol de la tour est de la terre compacte. L'intérieur est une terre profanée (voir « Dangers des contrées sauvages » au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Contre le mur à l'intérieur de la tour, en face du seuil de la porte, se trouve un coffre de bois fermé et vide.

Si les personnages touchent au coffre, 3d6 **zombis** surgissent du sol de terre et attaquent. Le feu follet redevient visible à ce moment-là et se joint au combat.

Loups

> Dans cette région rôdent de nombreux loups et leurs hurlements sont dangereusement proches.

Les personnages ont quelques minutes devant eux pour se préparer à l'attaque imminente des loups. Ils obéissent aux ordres de Strahd et ne peuvent être charmés ou terrorisés.

Loups-garous

Lisez ceci si les loups-garous sont sous forme humaine :

> Une voix grave vous interpelle : « Qui va là ? » À travers la brume, vous voyez un grand homme vêtu d'habits aux couleurs ternes et d'une cape grise déchirée. Ses cheveux sont noirs et hirsutes et il a d'épais favoris. Il s'appuie sur une lance et transporte sur l'épaule un petit ballot de peaux animales.

Lisez ceci si les loups-garous sont sous forme de loup :

> Vous entendez au loin le hurlement d'un loup.

Les loups-garous agissent différemment en fonction de leur forme.

Forme humaine. Les loups-garous sous forme humaine se font passer pour des trappeurs. S'il y en a plus d'un, les autres sont à portée d'un coup de sifflet.

Ils tentent de se lier d'amitié avec les personnages pour voir s'ils portent des armes d'argent. Si les personnages ne semblent pas posséder ce genre d'armes, les loups-garous prennent forme hybride et attaquent. Sinon, ils s'éloignent des personnages et les laissent tranquilles.

Forme de loup. Les loups-garous sous forme de loup suivent le groupe à bonne distance pendant plusieurs heures. Si le résultat de leurs tests de Dextérité (Discrétion) est supérieur aux valeurs passives de Sagesse (Perception) des personnages, les loups-garous attaquent en bénéficiant de l'effet de surprise quand les personnages décident de prendre un repos court ou long. Sinon, ils attendent le moment où les personnages sont affaiblis suite à une autre rencontre aléatoire avant de se rapprocher pour éliminer ces proies faciles.

La tanière des loups-garous est un réseau de grottes qui surplombe le lac Baratok (zone Z). Si vous avez joué l'accroche d'aventure « Des loups-garous dans la brume » pour attirer les personnages en Barovie, les aventuriers peuvent obliger les loups-garous capturés à divulguer l'emplacement de leur tanière, où ils maintiennent leurs prisonniers en détention.

Loups sanguinaires

> Un loup de la taille d'un grizzli surgit de la brume en grognant.

La visibilité à cet endroit est réduite à cause du brouillard. S'il y a plus d'un loup sanguinaire, les autres ne sont pas loin derrière et on aperçoit leurs sombres silhouettes dans la brume. Les loups sanguinaires de Barovie sont de grands animaux cruels qui servent fidèlement Strahd. Il est impossible de les charmer ou de les terroriser.

Nuées de chauves-souris

> Le calme de la nuit est brisé par les cris perçants de chauves-souris et les battements de leurs minuscules ailes noires.

Ces chauves-souris sont les servantes de Strahd. Elles attaquent les personnages sans attendre.

Nuées de corbeaux

> Votre présence dans cette épouvantable région n'est pas passée inaperçue. Un corbeau vous suit à distance respectable depuis plusieurs minutes.

Le corbeau ne croasse pas et n'essaye pas de communiquer avec les personnages. S'ils le laissent tranquille, lisez ce qui suit :

> Davantage de corbeaux commencent eux aussi à s'intéresser à vous. Peu de temps après, leur nombre augmente à vue d'œil et très vite, plusieurs centaines de ces volatiles vous épient.

Les corbeaux prennent leur envol et s'en vont s'ils sont attaqués. Si on les laisse tranquilles, ils observent le groupe et suivent les personnages jusqu'à ce qu'ils arrivent au château de Ravenloft ou près d'une communauté. Si une autre rencontre aléatoire avec des créatures hostiles a lieu, les nuées de corbeaux aident les personnages en attaquant leurs ennemis et en détournant leur attention.

Paquet caché

Cette rencontre a lieu uniquement si les personnages voyagent, sinon ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

Les personnages trouvent quelque chose d'empaqueté dans du cuir, caché dans le sous-bois, coincé dans un tronc creux ou accroché aux branches d'un arbre. Lisez ce qui suit s'ils ouvrent le paquet :

> Le paquet contient des vêtements de la taille d'un humain adulte.

Les vêtements ternes sont du style de ceux portés par les Baroviens. Ils appartiennent à un corbeau-garou ou à un loup-garou.

Piège à loups

Cette rencontre a lieu uniquement si les personnages voyagent, sinon ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

Demandez aux personnages situés à l'avant du groupe de faire chacun un test de Sagesse (Survie) DD 15. Si au moins l'un d'eux réussit, lisez ceci :

> Vous repérez un piège à loups aux mâchoires d'acier rouillées. Quelqu'un l'a soigneusement caché sous une fine couche d'aiguilles de pin et de déchets.

Des chasseurs et des trappeurs baroviens ont posé ces pièges dans l'espoir de réduire le nombre de loups, mais ceux au service de Strahd sont trop intelligents pour se laisser piéger de la sorte. Si aucun des personnages à l'avant du groupe ne repère le piège caché, l'un des membres du groupe déterminé au hasard déclenche le piège. Les règles du piège à mâchoires sont décrites au chapitre 5, « L'équipement », du *Player's Handbook*.

Résineux malades

> Des silhouettes voûtées au corps décharné recouvert d'aiguilles rôdent dans la brume.

Les bois grouillent de résineux malades au service des druides malfaisants de Barovie. Si les personnages se déplacent discrètement et ne transportent aucune source de lumière, ils peuvent essayer de se cacher pour que les résineux malades ne les repèrent pas.

Revenant

> Une silhouette marche, seule. Sa démarche et son port sont ceux d'une créature qui ne connaît pas la peur. Vêtue d'une armure rouillée, elle tient dans sa main pâle une épée longue luisante et semble prête à se battre.

De loin, le **revenant** ressemble à un zombi et on peut le confondre avec ce type de créature. Un personnage à 9 mètres ou moins du revenant qui réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 10 peut percevoir l'intelligence et la haine dans ses yeux enfoncés. Le revenant porte une cotte de mailles en lambeaux qui offre une protection similaire à une armure de cuir.

Le revenant était un chevalier de l'ordre du Dragon d'argent. Cet ordre a été annihilé en défendant la vallée contre les armées de Strahd il y a plus de quatre siècles. Le revenant ne se souvient plus de son nom et erre dans la région en quête de loups et autres séides au service de Strahd, tuant à vue ceux qu'il croise. Si les personnages l'attaquent, le revenant suppose qu'ils se sont associés avec Strahd et les combat donc jusqu'à sa destruction.

Par une action, le revenant peut attaquer deux fois avec son épée longue en la maniant à deux mains et en infligeant 15 (2d10+4) dégâts perforants lors de chaque attaque réussie.

Si les personnages se présentent comme des ennemis de Strahd, le revenant les pousse à se rendre à Argynvostholt (chapitre 7) pour convaincre Vladimir Gaardecorne, le chef de l'ordre du Dragon d'argent, de les aider. Le revenant veut plus que tout tuer Strahd, mais il ne s'aventurera pas dans le château de Ravenloft, sauf si Vladimir lui en donne l'ordre. Si les personnages demandent au revenant de les guider pour rencontrer Gaardecorne à Argynvostholt, il accepte en évitant tout contact avec les habitants des communautés baroviennes.

Roturiers baroviens

> Le craquement d'une branche attire votre attention et vous repérez plusieurs formes sombres dans la brume. Elles brandissent des torches et des fourches.

Si les personnages se déplacent discrètement sans porter aucune source de lumière, ils peuvent essayer de ne pas se faire remarquer par ces Baroviens qui portent des fourches (+2 pour toucher) au lieu de gourdins, infligeant 3 (1d6) dégâts perforants en cas d'attaque réussie.

Les roturiers baroviens quittent rarement leurs habitations. Ce groupe pourrait être une famille à la recherche d'un endroit plus sûr où vivre ou des gens furieux à la recherche des personnages ou qui se rendent au château de Ravenloft pour défier Strahd.

Sépulture

Cette rencontre a lieu uniquement si les personnages voyagent, sinon ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

> Vous tombez sur une vieille sépulture.

Il y a 25 % de chances que la sépulture soit intacte et ressemble à un tertre allongé ou à un cairn de pierres. Les personnages qui procèdent à une exhumation trouvent le squelette d'un humain vêtu d'une cotte de mailles rouillée (c'était un soldat). On trouve aussi des armes rouillées parmi les ossements.

Si elle n'est pas intacte, la sépulture a déjà été profanée. Les personnages découvrent un trou peu profond rempli de boue avec de la terre et des cailloux éparpillés autour. Quelques ossements sont disséminés dans le trou.

Zombis

> Une infernale puanteur de chair pourrie flotte dans l'air. Droit devant, plusieurs cadavres d'hommes et de femmes avancent en titubant et en gémissant.

Ces malheureux Baroviens ont succombé aux maléfices de la région et errent en traînant des pieds, telle une foule affamée.

Zombis de Strahd

> Même la brume pesante ne peut dissimuler la puanteur de la mort qui s'abat sur vous. Quelque chose de malfaisant approche, sa présence trahie par le craquement des branches.

Si les personnages se déplacent discrètement sans aucune source de lumière, ils peuvent essayer de se cacher pour éviter que les zombis de Strahd les repèrent. Ces soldats morts-vivants étaient autrefois des gardes du château de Ravenloft. Ils ont fui une fois Strahd transformé en vampire, mais n'ont pu échapper à sa fureur. Ils portent encore quelques lambeaux de leur uniforme et attaquent tous les vivants à vue.

Les sites de la Barovie

Les sites suivants correspondent aux lettres indiquées sur la carte de la Barovie page 35 et sur la carte du poster.

A. La vieille route de Svalich

> Des flaques d'eau noire, tels de sombres miroirs, sont disséminées sur et autour de la route boueuse. De très grands arbres s'élèvent de chaque côté de la route et griffent la brume de leurs banches.

Si les personnages marchent sur la route, ils atteignent la zone B au bout de 5 heures. S'ils voyagent dans des roulottes vistani, le temps de voyage est réduit de moitié.

B. Les portes de Barovie

Il existe deux de ces grandes portes à double battant : une à l'ouest et une à l'est du village de Barovie.

> Le brouillard rampe hors de la forêt pour engloutir la route derrière vous. Devant vous, deux hauts remparts de pierre grise se dressent dans le brouillard, dominant les bois impénétrables qui s'étendent de chaque côté de la route. D'énormes grilles de fer sont enchâssées dans l'édifice de pierre. La rosée s'accroche aux barreaux rouillés avec une froide détermination. Deux statues dénuées de tête, des gardiens armés, flanquent la grille. Leurs têtes sont tombées dans les mauvaises herbes à leurs pieds. Elles semblent vous accueillir en silence.

Caractéristiques communes à toute la Barovie

Sauf indication contraire précisée dans le texte, les règles suivantes s'appliquent aux portes, portes secrètes, serrures et toiles d'araignée de cette région.

Portes. On peut enfoncer une porte en bois en réussissant un test de Force DD 10, ou DD 15 si la porte est barrée ou renforcée d'une manière ou d'une autre. Augmentez le DD de 5 si la porte est en pierre, ou de 10 si elle est en fer. Diminuez le DD de 5 si la porte est en verre ou en ambre ou si elle est fragilisée d'une façon ou d'une autre (si elle est vermoulue ou abîmée).

Portes secrètes. S'il y a des signes évidents trahissant la présence d'une porte secrète, tels que des traces de frottement sur le mur à proximité ou des traces de pas allant dans sa direction, un personnage avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus découvre la porte secrète. Sinon, il faut fouiller la zone et réussir un test de Sagesse (perception) DD 15 pour la trouver.

Serrures. Une créature qui maîtrise la manipulation d'outils de voleur peut les utiliser pour crocheter une serrure classique en réussissant un test de Dextérité DD 15. Un simple cadenas si on le frappe avec une arme contondante ou tranchante en réussissant un test de Force DD 20.

Toiles d'araignée. Les personnages peuvent traverser les toiles ordinaires, y compris les toiles épaisses, sans risque de se retrouver entravés ou ralentis. Par une action, un personnage peut enlever les toiles d'araignée présentes dans un cube de 3 mètres d'arête. Les toiles tissées par des araignées géantes posent un tout autre problème ; consultez les règles sur les toiles d'araignée géante dans la section « Dangers des donjons » au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*.

Si les personnages voyagent à pied, à leur approche la grille s'ouvre en grinçant sur ses gonds.

Les grilles se referment derrière les personnages une fois ceux-ci entrés. Si les personnages voyagent dans des roulottes vistani, les grilles s'ouvrent devant la première roulotte et se referment derrière la dernière.

Les grilles à l'est ne s'ouvrent pas devant les gens qui tentent de quitter le domaine de Strahd, à moins que des Vistani les accompagnent. La brume asphyxie tous les non-Vistani qui sortent en passant par les grilles ou tentent de les contourner lorsqu'elles sont fermées (voir « Les brumes de Ravenloft » plus haut dans ce chapitre).

Si Strahd est vaincu, les grilles de Barovie s'ouvrent et le brouillard sur la route à l'est s'éclaircit.

C. Le bois de Svalich

> Des arbres imposants aux cimes perdues dans la brume ne laissent filtrer qu'une lumière grise et funeste. Leurs troncs sont anormalement serrés et le bois est aussi silencieux qu'une tombe oubliée, tout en donnant l'impression d'un cri que personne n'entend.

Si les personnages voyagent dans des roulottes vistani, ils peuvent poursuivre sans incident jusqu'au village de Barovie (zone E).

Si les personnages prennent la route à pied, le membre du groupe avec la valeur passive de Sagesse (Perception) la plus élevée remarque quelque chose :

> Vous sentez la puanteur de la mort dans l'air.

Le personnage peut suivre cette puanteur jusqu'à sa source.

> L'odeur immonde provient d'un cadavre humain à moitié enseveli sous les taillis à cinq mètres environ de la route. Le jeune homme devait être un roturier. Ses vêtements maculés de boue sont déchirés et arrachés à coups de griffes. Des corbeaux ont déjà picoré son corps entouré d'empreintes de pattes. De toute évidence, l'homme est mort depuis déjà quelques jours. Il tient une enveloppe froissée dans la main.

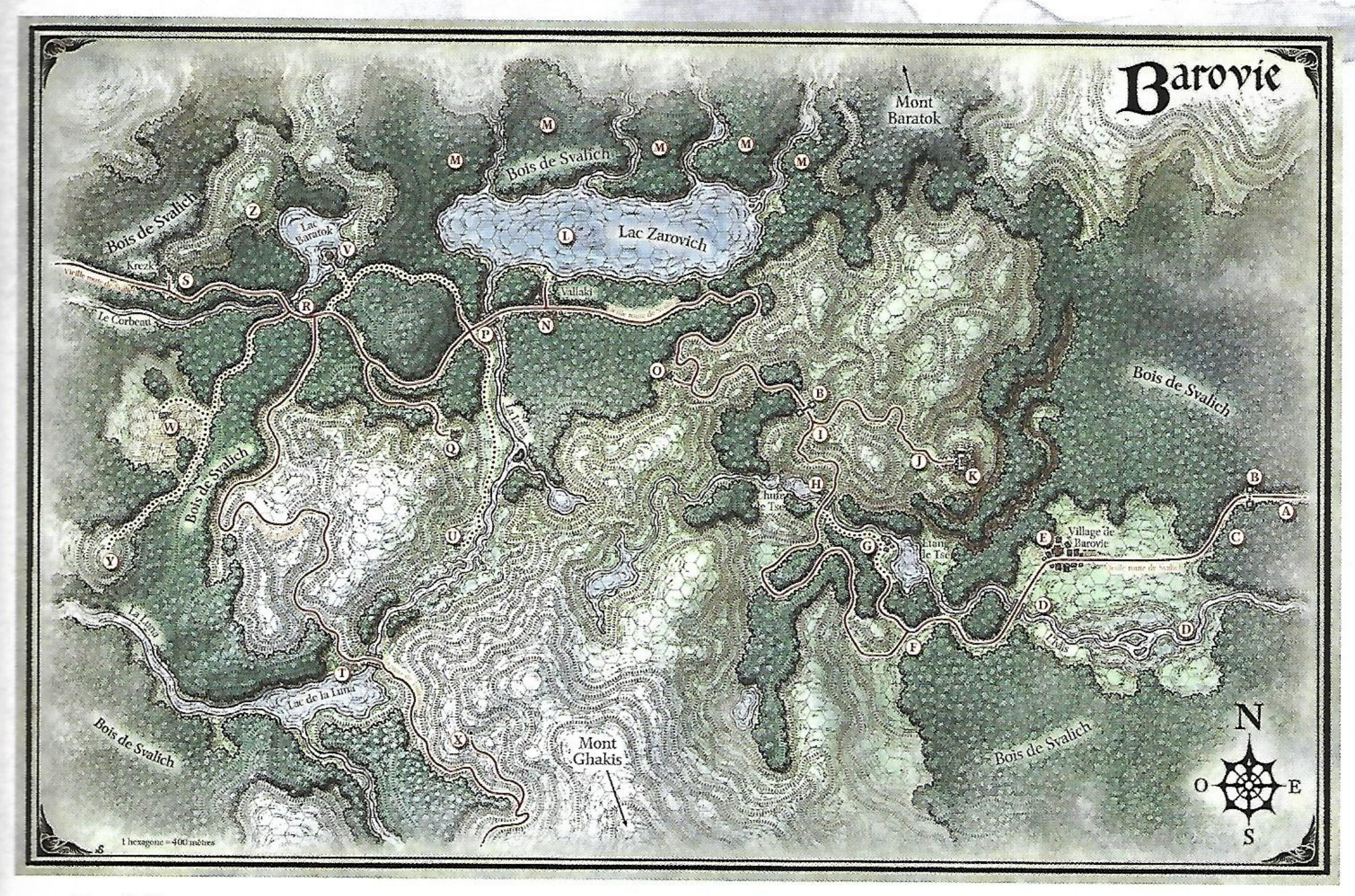
Dalvan Olensky, l'homme mort, tentait de quitter la Barovie en possession d'une lettre écrite par son maître quand des loups sanguinaires au service de Strahd l'ont rattrapé et tué. Souhaitant d'abord retourner auprès de Strahd, les loups ont laissé le corps dans le bois mais ne sont pas encore revenus pour le dévorer.

Sur la lettre que tient Dalvan est apposé un sceau de cire représentant un grand « B ». Le parchemin est vieux et fragile. Si les personnages ouvrent la lettre et la lisent, montrez aux joueurs la « Lettre de Kolyan Indirovich (version 2) » reproduite dans l'annexe F. La lettre est datée, elle a été écrite il y a une semaine.

Dalvan avait pour ordre de placer la lettre aux portes dans l'espoir que des visiteurs la trouvent et fassent demi-tour.

Si les personnages s'attardent dans les bois, ils entendent le hurlement d'un loup solitaire au loin dans la forêt. Chaque round, un loup supplémentaire joint son cri au premier alors que le bruit se rapproche progressivement du groupe. Si les personnages sont toujours dans les bois après 5 rounds de hurlements, cinq **loups sanguinaires** arrivent et attaquent. Si les personnages tentent de quitter la Barovie, ces loups sanguinaires sont rejoints par une meute de vingt **loups**. Les loups et les loups sanguinaires arrêtent d'attaquer si les personnages retournent sur la route et se dirigent vers le village de Barovie (zone E).





D. L'Ivlis

Quand les personnages arrivent en vue de cette rivière pour la première fois, lisez ceci :

> Cette rivière aussi limpide qu'un ciel bleu en hiver s'écoule à travers la vallée.

La rivière fait environ 15 mètres de large, avec une profondeur de 1,50 à 3 mètres. Des ponts de pierre en arc permettent de la traverser à deux endroits : le premier près du village de Barovie (zone E) et le deuxième près des chutes de Tser (zone H).

E. Village de Barovie

Le chapitre 3 décrit le village de Barovie et les tristes gens qui y vivent.

F. Carrefour de l'Ivlis

Vérifiez l'éventualité d'une rencontre aléatoire chaque fois que les personnages atteignent la zone F, à moins que des Vistani ne les accompagnent.

> Une vieille potence de bois craque sous le vent glacé qui souffle depuis les hautes terres de l'ouest. Une corde effilochée danse, accrochée à la poutre. La route marquée débouche ici sur un carrefour et un panneau indicateur planté en face de la potence indique trois directions : le Village de Barovie à l'est, l'étang de Tser au nord-ouest et Ravenloft/Vallaki au sud-ouest.
>
> La route qui part vers le nord-ouest descend et disparaît derrière les arbres, tandis que celle qui va vers le sud-ouest monte. Derrière la potence, un muret effondré par endroits délimite un petit cimetière voilé par la brume.

La route au nord-ouest descend jusqu'à la rivière et la zone G. La route au sud-ouest mène à la zone H. Vers l'est, elle mène à un pont de pierre en arc et continue jusqu'au village de Barovie (zone E). Si les personnages voyagent avec des Vistani, ceux-ci les mènent sur la route du nord-ouest jusqu'au campement vistana.

La potence est fixée sur une estrade vermoulue de 1,50 mètre de haut, avec des marches de bois pour monter dessus.

Le cimetière contient onze tombes anonymes. Les gens oubliés qui y sont enterrés ont été pendus ici. Les personnages qui creusent les tombes trouvent des cercueils pourris contenant de vieux ossements.

Le pendu

Lisez ceci lorsque les personnages quittent cet endroit :

> Vous entendez un craquement derrière vous, en provenance de la potence. Là où il n'y avait rien se trouve maintenant pendu un corps gris sans vie. La brise fait lentement pivoter la silhouette pendue afin qu'elle vous fixe de son regard mort.

Un personnage déterminé au hasard se voit pendu à la potence. Les autres voient un Barovien qu'ils ne connaissent

pas. L'odeur et l'aspect du cadavre semblent réels et il se désagrège rapidement si quelqu'un le touche ou le déplace.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est enfoui dans l'une des tombes. Pour chaque tombe que les personnages creusent, ils ont 10 % de chances cumulatives de le trouver.

G. Campement de l'étang de Tser

> La route se transforme peu à peu en chemin boueux se faufilant entre les arbres. De profondes ornières indiquent que des chariots y passent régulièrement.
>
> La voûte de branches et de brume s'éclaircit brusquement pour offrir une vue sur les nuages noirs et furieux. Il y a une clairière ici, près d'une rivière qui s'élargit pour former un petit lac d'une centaine de mètres de diamètre. Cinq tentes rondes et colorées, chacune de trois mètres de diamètre, sont montées autour d'un cercle de quatre roulottes aux toits arrondis. Une tente bien plus grande est dressée près de la berge du lac, sa silhouette affaissée éclairée de l'intérieur. Près d'elle, huit chevaux s'abreuvent en libertéà la rivière.
>
> Les accords tristes d'un accordéon accompagnent les chants de plusieurs silhouettes habillées de couleurs vives et rassemblées autour d'un feu. Un chemin continue au-delà du campement en sinuant entre la rivière et la lisière de la forêt, vers le nord.

Les huit **chevaux de trait** qui s'abreuvent à la rivière sont utilisés pour tirer les roulottes vistani, placides, il en faut beaucoup pour les affoler.

Si les personnages arrivent dans ce campement en compagnie de Vistani, leur escorte s'arrête là et n'ira pas plus loin en leur compagnie.

Douze Vistani (**bandits** humains et humaines, CN) sont rassemblés, debout ou assis, autour du feu et se racontent des histoires en buvant beaucoup de vin. Ils sont saouls et désavantagés lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Trois Vistani sobres (**capitaines bandits** humains et humaines, CN) se reposent dans trois des quatre roulottes, mais sont rapidement prêts à agir si l'alerte est donnée.

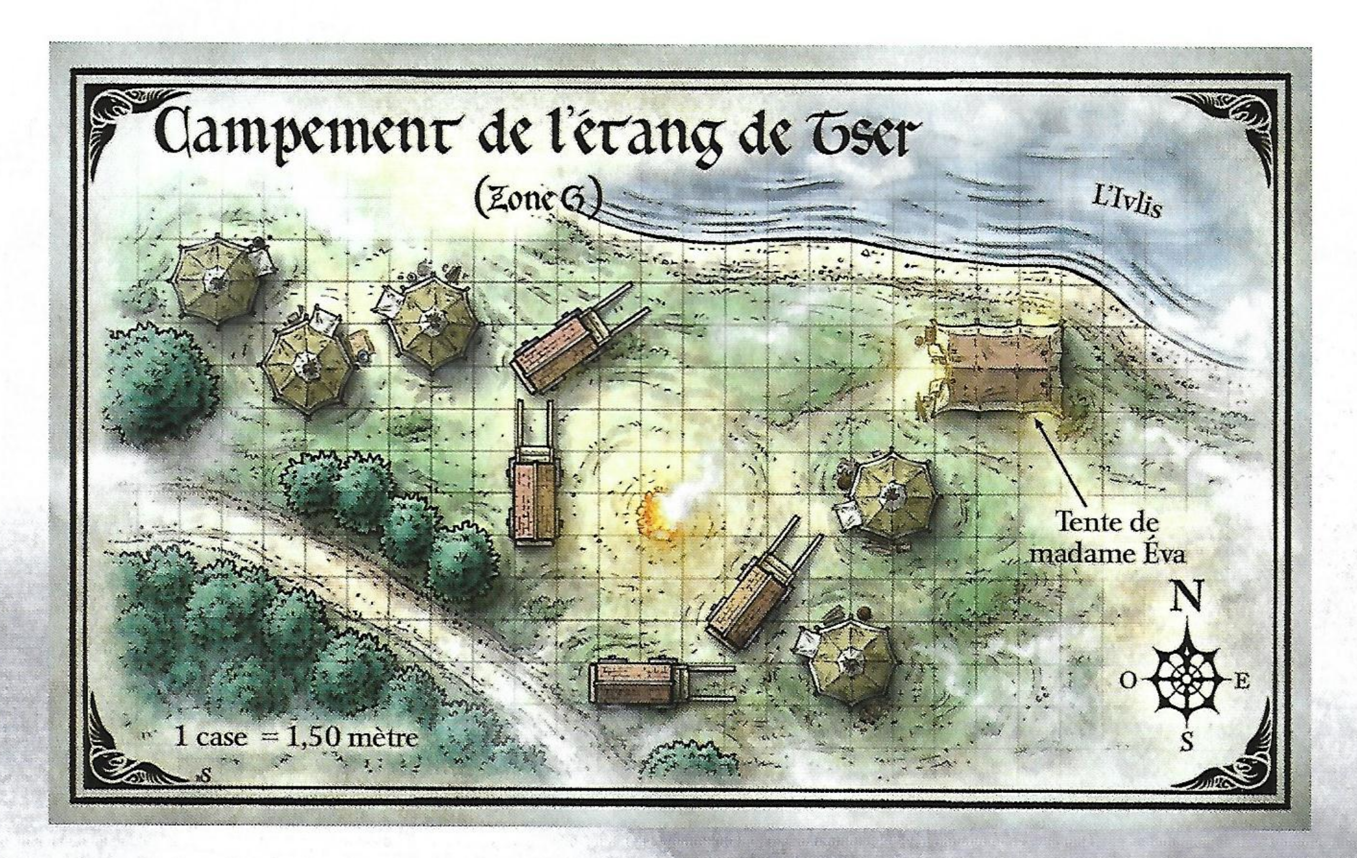
Même si les Vistani de ce campement sont de connivence avec Strahd, ils n'attaquent que si les personnages les provoquent en les menaçant ou en les insultant. Sinon, ils tendent leurs flasques de vin aux personnages et les invitent à se joindre à la fête.

Si les personnages s'attardent dans le campement, poursuivez par « Un conte vistana » ci-dessous. S'ils semblent impatients de poursuivre leur route, l'un des Vistani leur dit : « C'était votre destin de venir jusqu'ici dans notre modeste campement. Madame Éva avait prédit votre venue. Elle vous attend. » Le Vistana leur montre ensuite du doigt la tente la plus grande. Si les personnages se dirigent vers elle, poursuivez par « La tente de madame Éva ».

Un conte vistana

Si les personnages s'attardent autour du feu, un des Vistani raconte l'histoire suivante :

> « Un puissant magicien est venu dans cette région il y a un an. Je me souviens de lui comme si c'était hier. Il se tenait à l'endroit précis où vous vous tenez actuellement. C'était un homme très charismatique. Il pensait pouvoir motiver les habitants de Barovie pour qu'ils s'opposent au diable Strahd. Il les a stimulés avec ses idées de révolte et les a poussés à se rendre en masse au château.



Quand le vampire est apparu, l'armée de paysans du magicien s'est enfuie, terrorisée. Quelques-uns ont tenu bon, mais personne ne les a jamais revus.

Le magicien et le vampire ont usé de leur magie l'un contre l'autre. Leur combat a débuté dans les cours de Ravenloft et s'est terminé au bord d'un précipice surplombant les chutes. J'ai vu ce combat de mes propres yeux. Le tonnerre a fait trembler le flanc de la montagne et déclenché un éboulement sur le magicien, mais il a évité les rochers grâce à sa magie. Des éclairs l'ont frappé, mais une fois encore il a tenu bon. Mais quand le diable Strahd lui est tombé dessus, sa magie n'a pas pu le sauver. Je l'ai vu faire une chute mortelle de plusieurs centaines de mètres. Je suis descendu dans le ravin jusqu'à la rivière pour chercher le corps du magicien et voir... vous savez bien, s'il possédait des choses de valeur, mais l'Ivlis l'avait déjà emporté. »

Le Vistana qui raconte cette histoire ne se souvient pas du nom du magicien mais se rappelle simplement qu'il avait l'air important. Si les personnages n'ont pas encore rencontré madame Éva, le conteur les incite à le faire.

La tente de madame Éva

Lisez ceci si les personnages décident de rencontrer madame Éva :

Des flammes magiques éclairent d'une lueur rougeâtre l'intérieur de cette tente, révélant une table basse recouverte d'un tissu de velours noir. Des reflets lumineux semblent étinceler dans une boule de cristal posée sur la table. Une femme voûtée plonge son regard au plus profond de la boule. La vieille dame s'exprime d'une voix grésillante, comme un bruissement d'herbes sèches. « Vous voilà enfin ! » De ses lèvres sèches s'échappe un rire semblable à un violent coup de tonnerre.

Madame Éva (voir l'annexe D) prononce le nom de chaque membre du groupe et évoque les quelques exploits passés de chacun. Elle demande ensuite aux personnages s'ils veulent qu'elle leur tire les cartes. S'ils acceptent, madame Éva sort un jeu de cartes usées et commence un tirage comme décrit au chapitre 1. Si les personnages ne veulent pas, continuez à jouer en vous servant du tirage de cartes que vous avez effectué avant de commencer l'aventure.

Madame Éva peut sembler folle, mais c'est en réalité une personne intelligente à l'esprit aiguisé. Elle a rencontré beaucoup d'aventuriers au cours de sa vie et sait qu'on ne peut leur faire entièrement confiance. Elle veut débarrasser la Barovie de sa malédiction et son destin est mêlé à celui de Strahd (voir l'annexe D pour plus d'informations). Elle obéit aux ordres de Strahd lorsqu'il fait appel à elle et ne fait rien pour le mettre en colère ou pour nuire aux Vistani. Elle n'aide jamais personne et n'appelle elle-même jamais à l'aide.

Trésor

Pour chaque tente ou roulotte vistana que les personnages fouillent, faites un jet sur la table suivante pour déterminer le trésor découvert :

d20	Trésor
1-10	Aucun
11-13	Sac contenant 100 pe (chaque pièce est frappée du profil de Strahd)
14-16	Bourse contenant 4d6 pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune
17-19	Sac contenant 3d6 bijoux de piètre qualité pour un total de 25 po et 1d6 beaux bijoux de 250 po chacun
20	Un objet magique (faites un jet sur la table B des objets magiques dans le *Dungeon Master's Guide*)

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est caché dans l'une des roulottes vistani. Madame Éva permet aux personnages de fouiller les roulottes s'ils demandent l'autorisation. Une telle fouille permet de trouver le trésor automatiquement.

H. Chutes de Tser

Lisez ce qui suit si les personnages atteignent la zone H en suivant le chemin depuis le campement des Vistani (zone G) :

Vous suivez la rivière jusqu'au fond d'un canyon où une grande chute d'eau se déverse dans un étang, produisant d'impressionnants nuages de brume froide. Un grand pont de pierre enjambe le canyon à une hauteur de presque trois cents mètres au-dessus de vos têtes.

Lisez ceci à la place, si les personnages sont sur la route qui surplombe les lieux :

Vous suivez la route de terre alors qu'elle grimpe le flanc de la montagne et se termine devant un arqué fait de pierres incrustée de moisissure qui enjambe un gouffre naturel. Des gargouilles recouvertes de mousse noire sont perchées aux coins du pont, leur visage renfrogné abîmé par les intempéries. Du côté où se trouve la montagne, une chute d'eau se déverse dans un étang brumeux à presque trois cents mètres en contrebas. L'étang alimente ensuite une rivière qui s'écoule en sinuant entre les pins voilés et disparaît dans la brume qui envahit la vallée.

Les flancs du gouffre sont glissants et abrupts et ne peuvent être escaladés sans une aide magique ou du matériel d'escalade.

L'humidité rend le tablier du pont glissant, mais on peut le traverser sans incident. La route au sud du pont descend le flanc de la montagne vers la zone F ; celle au nord traverse les montagnes vers la zone I.

Les gargouilles du pont sont des sculptures inoffensives.

I. La calèche noire

Même ici dans les montagnes, il est impossible d'échapper à la forêt et au brouillard. Devant, la route de terre se divise en deux et celle qui part vers l'est s'élargit. Vous voyez ici et là des pavés qui laissent penser que la section de route à l'est devait autrefois être une voie importante.

Si Strahd a invité les personnages au château de Ravenloft ou s'il souhaite les attirer dans cette direction, ajoutez ceci :

> À l'embranchement, sur la route qui part vers l'est, est stationnée une grande calèche noire tirée par deux chevaux noirs. De leurs naseaux sortent de gros nuages de buée qui s'étiolent dans l'air glacial de la montagne. La porte sur le côté de la calèche s'ouvre en silence.

Les deux **chevaux de trait** noirs sont sous le contrôle de Strahd. Ils attendent que les personnages prennent place dans la calèche s'ils le souhaitent. La calèche peut contenir jusqu'à huit personnes. Si les personnages montent dedans, les chevaux la tirent sur la route menant à la zone J. Même un conducteur expérimenté ne peut détourner les chevaux de leur trajectoire.

Les personnages qui ne veulent pas partir vers l'est dans la calèche peuvent continuer sur la route vers le nord-ouest. Celle-ci passe par une grande grille de fer à double battant (zone B) qui s'ouvre à leur approche et se referme derrière eux. Les personnages peuvent aussi prendre la direction du sud et suivre la route sinueuse qui mène au pont des chutes de Tser (zone H).

J. Portes de Ravenloft

Le texte suivant part du principe que les personnages arrivent ici depuis la zone I à bord de la calèche. Modifiez-le de manière appropriée s'ils arrivent d'une autre façon.

> Après plusieurs détours à travers la forêt et autour des pics de montagne escarpés, la route tourne brusquement vers l'est et révèle l'impressionnante et effrayante présence du château de Ravenloft. La calèche s'arrête devant deux tourelles de pierre identiques et croulantes après tant d'années passées exposées aux éléments. Derrière ces tours de garde s'enfonce un précipice large de quinze mètres, rempli d'une brume dissimulant le fond.
>
> Un pont-levis baissé, fait de vieilles planches fixées les unes aux autres, enjambe le gouffre entre vous et le porche cintré ouvrant sur la cour. Les chaînes du pont-levis grincent, secouées par le vent, leurs chaînons rongés par la rouille mis à rude épreuve. Du haut des remparts, des gargouilles de pierre aux grimaces hideuses vous observent de leurs orbites creuses. Une herse de bois vermoulu, recouverte de végétation, est levée au-dessus du tunnel d'entrée. Derrière, les portes principales de Ravenloft sont ouvertes et laissent une chaude et brillante lumière se déverser dans la cour. Des torches grésillent tristement dans des appliques de part et d'autre des portes grandes ouvertes.

Le pont-levis semble solide, mais quelques-unes de ses planches manquent et la structure craque et gémit sous la pression, quel que soit le poids exercé. Chaque fois qu'une créature autre que Strahd ou l'un des chevaux attelés à sa calèche le traverse, il y a 5% de chances qu'une des planches cède sous la créature. Si une planche cède, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sans quoi elle fait une chute de 300 mètres et s'écrase au pied de la falaise. Si un compagnon se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et tend la main pour l'attraper, la créature qui chute bénéficie d'un avantage lors du jet de sauvegarde.

Limon vert

Un limon vert (voir « Dangers des donjons » au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) est accroché à la herse dans le tunnel d'entrée. Il est possible de le repérer en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Le limon ne tombe pas sur les personnages qui entrent dans le château, mais il chute sur le premier personnage qui en sort pour rejoindre la route.

K. Le château de Ravenloft

Le chapitre 4 explore le château de Ravenloft, l'antre du vampire Strahd von Zarovich.

L. Le lac Zarovich

> Au pied d'une montagne, dans la forêt brumeuse, est niché un grand lac. Les nuages noirs qui encombrent le ciel dessinent des monstres dans le reflet de l'eau parfaitement calme et sombre du lac.

Ajoutez ceci si les personnages arrivent de jour en longeant la berge au nord de Vallaki :

> Trois petites barques sont échouées sur la berge sud. Une silhouette solitaire est assise, canne à pêche en main, dans une quatrième embarcation au milieu du lac.

Une barque peut accueillir jusqu'à cinq personnes en toute sécurité. L'individu qui pêche sur le lac est Bluto Krogarov (**roturier** humain, NM), un habitant de Vallaki. Il est en transe et ne répond à rien ni à personne à moins qu'on ne l'attaque. Sa barque est à 120 mètres de la berge la plus proche. Arabelle (**roturière** humaine avec 2 points de vie et aucune attaque efficace, LN), une enfant vistana âgée de sept ans, est ligotée dans la barque. Elle est attachée à l'aide d'une corde de chanvre, enfermée dans un sac de toile et allongée pour que personne ne puisse la voir ou l'entendre depuis la berge.

Jouer Bluto

Bluto Krogarov est un ivrogne dans le dénuement. Il tente désespérément d'attraper du poisson qu'il échange contre du vin à l'auberge de L'Eau Bleue. Sans aucune touche depuis une semaine, il a enlevé Arabelle, car d'après lui, les Vistani sont chanceux. Il compte la donner en sacrifice au lac, dans l'espoir qu'il lui cède quelques poissons en retour.

Si les personnages observent Bluto depuis la berge pendant plusieurs minutes ou s'ils montent dans une embarcation et rament pour le rejoindre, il jette le sac de toile par-dessus bord, le regarde couler et attend sa récompense, canne à pêche en main.

Bluto n'est qu'une coquille vide et sans âme qui comprend à peine ce qu'il fait. Il n'est pas armé et ne fait rien pour aider ou gêner les personnages.

Jouer Arabelle

Les personnages qui agissent rapidement peuvent sauver Arabelle avant qu'elle ne se noie. Un personnage sur la berge doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour l'atteindre à temps. Le DD est de 10 pour les personnages à bord d'une barque sur le lac.

La peau d'Arabelle est aussi blanche que l'albâtre et ses cheveux sont d'un noir de jais. Si elle est sauvée, elle demande à ce qu'on la ramène vers le campement de sa famille à la périphérie de Vallaki (chapitre 5, zone N9). Elle est certaine que son père, Luvash, donnera une récompense aux personnages pour les remercier.

Descendante de madame Éva avec le sang du roi Barov qui coule dans ses veines, Arabelle ne sait pas qu'elle est un membre de la famille de Strahd. Elle se comporte davantage comme une adulte que comme une enfant. Malgré sa récente mésaventure, elle pense qu'un grand destin l'attend.

M. Le mage fou du mont Baratok

Cette rencontre peut avoir lieu n'importe où sur les contreforts du mont Baratok.

> Au nord du lac de montagne, les arbres commencent à gravir péniblement les flancs du lointain mont Baratok à la présence monolithique oppressante. Le sol ici est rocheux, accidenté et fatigant à pratiquer. Même les loups évitent ce secteur du bois. Rapidement, vous grimpez au-dessus de la nappe de brouillard qui cache le fond de la vallée. De noirs nuages orageux roulent au-dessus de vos têtes.
>
> Vous voyez un élan sur un éperon rocheux à une vingtaine de mètres de votre position. Il prend soudain la forme d'un homme vêtu d'une robe noire en lambeaux. Ses cheveux et sa barbe longs et noirs sont striés de gris et une étrange énergie crépite dans ses yeux.

Le mage fou du mont Baratok (**archimage** humain, CN) est venu en Barovie il y a plus d'un an pour libérer le peuple de cette région de la tyrannie de Strahd. Il a toutefois sous-estimé l'emprise du vampire sur la région et les créatures qui y vivent. Suite à leur combat dans le château de Ravenloft, Strahd a acculé le mage fou dans les montagnes et l'a jeté du haut des chutes de Tser (zone H). Le magicien a survécu à la chute, malgré la perte de son bâton et de son grimoire, et s'est replié dans les montagnes, le temps de récupérer ses pouvoirs. Il est cependant devenu fou en prenant conscience qu'il ne pouvait plus espérer vaincre Strahd et libérer la population du royaume damné du vampire.

Le mage fou a oublié son nom et le monde d'où il vient. En fait, il ne se souvient de rien qui concerne la période antérieure à sa folie. Il est paranoïaque et croit que de redoutables ennemis le pourchassent et que leurs agents maléfiques sont partout et l'épient.

Croyant que les personnages sont là pour le tuer, le mage fou déchaîne sa magie destructrice. En les frappant de sa magie, il crie : « Vous pensez que ma magie s'est affaiblie ? Détrompez-vous ! » S'il lui reste 50 points de vie ou moins, il crie : « Dites à vos sombres maîtres qu'ils peuvent bien briser mon corps, mais pas mon esprit ! » Il tente ensuite de prendre la fuite.

Dans des circonstances normales, un sort de *restauration supérieure* devrait suffire rendre la mémoire et la raison au mage fou, ce qui lui permettrait alors de se rappeler qu'il n'est nul autre que Mordenkainen, archimage de Tærre et chef d'un puissant groupe d'aventuriers appelé le Cercle des huit. Mais là, le mage fou s'est lancé sur lui-même le sort d'*esprit impénétrable*. Tant que l'effet de ce sort persiste, aucun sort ne peut lui permettre de retrouver sa santé mentale. Si les personnages présument qu'une puissante magie les empêche de restaurer la raison du magicien, ils peuvent le convaincre de leur révéler pourquoi leurs sorts échouent s'ils réussissent un test de Charisme (Persuasion) DD 15. Un personnage peut également confirmer la cause de l'échec du sort en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 18. Le sort d'*esprit impénétrable* du mage fou dure encore 3d6 heures, après quoi sa folie peut être soignée normalement.

Le mage fou dispose d'une liste de sorts différente de celle de l'archimage du *Monster Manual* et il a déjà utilisé un emplacement de sort de niveau 1 pour lancer *armure du mage* sur lui-même, un emplacement de sort de niveau 4 pour lancer *métamorphose* sur lui-même, un emplacement de sort de niveau 7 pour lancer *manoir somptueux de Mordenkainen* (voir « Le manoir du mage fou ») et un emplacement de sort de niveau 8 pour lancer *esprit impénétrable* sur lui-même.

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, poigne électrique, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *image miroir, pas brumeux, toile d'araignée*
3e niveau (3 emplacements) : *contresort, éclair, vol*
4e niveau (3 emplacements) : *chien de garde de Mordenkainen, métamorphose, peau de pierre*
5e niveau (3 emplacements) : *cône de froid, main de Bigby, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *vision suprême*
7e niveau (1 emplacement) : *manoir somptueux de Mordenkainen*
8e niveau (1 emplacement) : *esprit impénétrable*
9e niveau (1 emplacement) : *arrêt du temps*

Le manoir du mage fou

Si les personnages soignent la folie de l'archimage, il les invite à l'accompagner dans son « manoir ». Il grimpe avec eux le versant de la montagne et s'arrête devant une porte invisible faisant office d'entrée vers son antre extradimensionnel créé grâce au sort de *manoir somptueux de Mordenkainen*. Là, il leur fournit nourriture et abri loin des yeux indiscrets de Strahd et de ses espions. Les personnages sont libres de prendre un repos long ou court en toute tranquillité.

Mordenkainen connaît d'autres mondes que le sien. Par exemple, si les personnages viennent des Forgotten Realms et mentionnent ce fait à Mordenkainen, il leur demande s'ils connaissent son vieil ami Elminster de Valombre.

Si Mordenkainen n'est pas l'allié du groupe comme prédit par le tirage de cartes de madame Éva (voir chapitre 1), il décline les propositions qui lui sont faites de se joindre à eux. Une fois sa santé mentale restaurée, il se met en quête de son bâton et de son grimoire disparus et laisse les personnages se débrouiller seuls. Il ne leur permet pas de l'aider, car il craint qu'ils soient tentés de lui voler son bâton et son grimoire. (Aventurier lui-même, il sait à quel point l'attrait d'une puissante magie peut faire naître le pire chez ces gens-là). Avant de partir, l'archimage confère à chaque personnage un *charme d'héroïsme* (voir « Récompenses surnaturelles » au chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes révèle que le mage fou est l'allié du groupe lors du combat contre Strahd, les aventuriers peuvent persuader Mordenkainen de les aider une fois sa folie soignée. Il ne se joindra pas à eux durant leurs déplacements, mais il les aidera lors d'un combat contre Strahd s'ils ont découvert où trouver le vampire et comment le détruire.

Sa santé mentale retrouvée, Mordenkainen peut se montrer têtu et difficile à vivre, même avec ses amis. Il ne tolère pas les imbéciles et passe normalement plus de temps à écouter qu'à parler. Toutefois, les rares fois où il s'exprime, ses paroles font autorité et ne supportent aucune remise en question.

L'archimage ne s'est jamais fait tirer les cartes par madame Éva et il s'en fiche, mais si on lui parle du *symbole sacré du Corbeau*, du *Livre de Strahd* et de l'*Épée solaire*, il insiste pour que les aventuriers récupèrent ces objets avant d'affronter Strahd avec eux. Si le vampire est vaincu et que Mordenkainen survit, celui-ci accompagne avec plaisir les personnages vers leur monde d'origine s'ils le lui proposent, ne serait-ce que pour ne pas les décevoir.

N. La ville de Vallaki

Le chapitre 5 décrit la ville de Vallaki.

O. Le vieux moulin à os

Le chapitre 6 décrit le vieux moulin à os, un moulin à vent en piteux état occupé par des guenaudes.

P. Le carrefour de la Luna

Vérifiez toujours la possibilité d'une rencontre aléatoire quand les personnages atteignent la zone P au cours de leurs déplacements.

> La route débouche sur une intersection en X dont les différentes bifurcations partent vers le nord-ouest, le nord-est, le sud-ouest et le sud-est. La moitié inférieure d'un panneau de signalement en bois est plantée de travers à l'est, près du croisement. L'autre moitié du panneau, dotée de flèches pointant dans quatre directions différentes, est tombée à côté, dans les mauvaises herbes.

Les personnages peuvent facilement trouver comment la moitié supérieure du panneau de signalement était fixée sur la moitié inférieure. Quand les deux éléments du panneau sont alignés de manière appropriée, les flèches indiquent Krezk et La passe de Tsolenka vers le sud-ouest, Le lac Baratok vers le nord-ouest, Vallaki et Ravenloft vers le nord-est et Bérez vers le sud-est.

La vieille route de Svalich, qui s'étend du nord-est au sud-ouest entre Vallaki (zone N) et Krezk (zone S), est à peu près plate. À environ cinq cents mètres le long de la route qui part vers le nord-est, un pont de pierre en arc enjambe la Luna.

La route qui part vers le nord-ouest grimpe légèrement et devient un chemin de terre qui s'enfonce dans les bois au bout de huit cents mètres environ. Il rejoint la vieille route de Svalich au bout de quelques kilomètres, mais présente avant une bifurcation menant à la tour de Van Richten sur le lac Baratok (zone V). La route vers le sud-est descend légèrement en longeant la rivière dans la vallée. Cette piste mène au bourg de Bérez presque totalement déserté, au bord de la rivière (zone U).

Q. Argynvostholt

Le chapitre 7 décrit en détail le manoir en ruine d'Argynvostholt, autrefois le refuge de l'ordre du Dragon d'argent qui a tenté, en vain, de s'opposer à Strahd.

R. Le carrefour du Corbeau

Vérifiez toujours la possibilité d'une rencontre aléatoire quand les personnages atteignent la zone R.

Cette portion de la vieille route de Svalich présente plusieurs bifurcations. Un embranchement part vers le nord et devient rapidement un chemin de terre menant à la tour de Van Richten sur le lac Baratok (zone V). Un embranchement part vers le sud et amène à la passe de Tsolenka (zone T) en suivant une route qui serpente à travers les montagnes les plus basses et grimpe le versant du mont Ghakis. Un troisième embranchement part vers l'ouest, puis vers le sud en devenant une piste de graviers : elle permet de rejoindre l'exploitation viticole du Magicien des vins (zone W).

Il y a un panneau de signalement planté au croisement de la vieille route de Svalich et de celle menant à l'exploitation viticole :

> Près de la route, vous voyez un panneau de signalement usé par les intempéries. Les trois flèches du panneau pointent chacune dans les trois directions qu'emprunte la route. Sur la flèche indiquant le nord est inscrit Krezk et, à travers la forêt, vous pouvez voir un pont de pierre formant un arc au-dessus de la rivière. Sur la flèche indiquant l'est est inscrit Vallaki et la route grimpe peu à peu dans cette direction. Sur la flèche indiquant le sud-ouest est inscrit le Magicien des vins. La route descend légèrement dans cette direction.

S. Le village de Krezk

Le chapitre 8 explore le village de Krezk et l'abbaye Sainte-Markovia toute proche.

T. La passe de Tsolenka

Le chapitre 9 explore la passe de Tsolenka qui longe le flanc du mont Ghakis.

U. Les ruines de Bérez

Le chapitre 10 décrit les ruines de Bérez, un village au bord de la rivière actuellement occupé par la guenaude Baba Lysaga.

V. La tour de Van Richten

Le chapitre 11 décrit la tour de Van Richten, un édifice délabré autrefois la propriété du magicien Khazan.

W. Le Magicien des vins

Le chapitre 12 nous fait visiter le Magicien des vins, un vignoble et son exploitation viticole qui produit la plupart des vins consommés en Barovie.

X. Le temple d'Ambre

Le chapitre 13 explore le temple d'Ambre, le donjon où Strahd s'est abandonné aux Sombres puissances.

Y. La colline d'Antan

Le chapitre 14 décrit la colline d'Antan, un promontoire isolé occupé par des druides vouant un culte à Strahd, le seigneur de la région.

Z. La tanière des loups-garous

Le chapitre 15 explore le réseau de cavernes formant la principale tanière des loups-garous de Barovie.

Chapitre 3 : Le village de Barovie

Le village de Barovie est l'endroit le plus triste de la région. Ses habitants sont si terrorisés par Strahd qu'ils sortent rarement de leurs demeures. Le village se trouve dans l'ombre du château de Ravenloft et ne peut échapper à la vigilance du vampire malgré le brouillard qui le camoufle.

Récemment, Strahd a plus d'une fois rendu visite de nuit à Ireena Kolyana, la fille adoptive du bourgmestre du village. Ireena est le réceptacle de l'âme de Tatyana, la bien-aimée de Strahd, et lui ressemble trait pour trait. Strahd a l'intention de faire d'Ireena son épouse, de la transformer en vampire et de l'enfermer pour toujours dans les cryptes du château.

Les alentours du village

Lisez ceci quand les personnages approchent du village pour la première fois :

> De hautes silhouettes se dressent hors de l'épais brouillard omniprésent. Le sol boueux sous vos pieds laisse place à des pavés humides et glissants. Les hautes silhouettes deviennent reconnaissables : il s'agit des habitations d'un village. Les fenêtres des maisons sont comme des trous noirs. Aucun son ne vient briser le silence, à l'exception de tristes et lointains sanglots dont l'écho résonne dans les rues.

Les sanglots proviennent de la maison de Mary la Folle (zone E3). À l'exception des zones E1 et E2, toutes les boutiques du village sont définitivement fermées et les commerces inoccupés ont été pillés et ne contiennent plus rien de valeur. Des coups de griffes marquent la plupart des murs.

Quand le brouillard finit par se dissiper, le château de Ravenloft se dresse au-dessus du village, telle une lance transperçant le ciel.

Occupants des maisons

Si les personnages explorent une maison autre que celle de Mary la Folle (zone E3) ou le manoir du bourgmestre (zone E4), lancez un d20 et consultez la table suivante pour déterminer les occupants des lieux.

> La même voix, le même visage, *le même corps gracieux. C'était Tatyana, de nouveau vivante. J'étais véritablement abasourdi et stupéfait.*
>
> – Strahd von Zarovich, extrait *de Moi, Strahd : mémoires d'un vampire*

Occupants des maisons du village de Barovie

d20	Occupants
1-3	Aucun
4-8	2d4 **nuées de rats**
9-16	Villageois baroviens
17-20	2d4 **zombis de Strahd** (voir l'annexe D)

Rats

Cette maison semble abandonnée. Elle est pourtant infestée de rats. Ils sont au service de Strahd et attaquent si les personnages explorent l'intérieur de la maison.

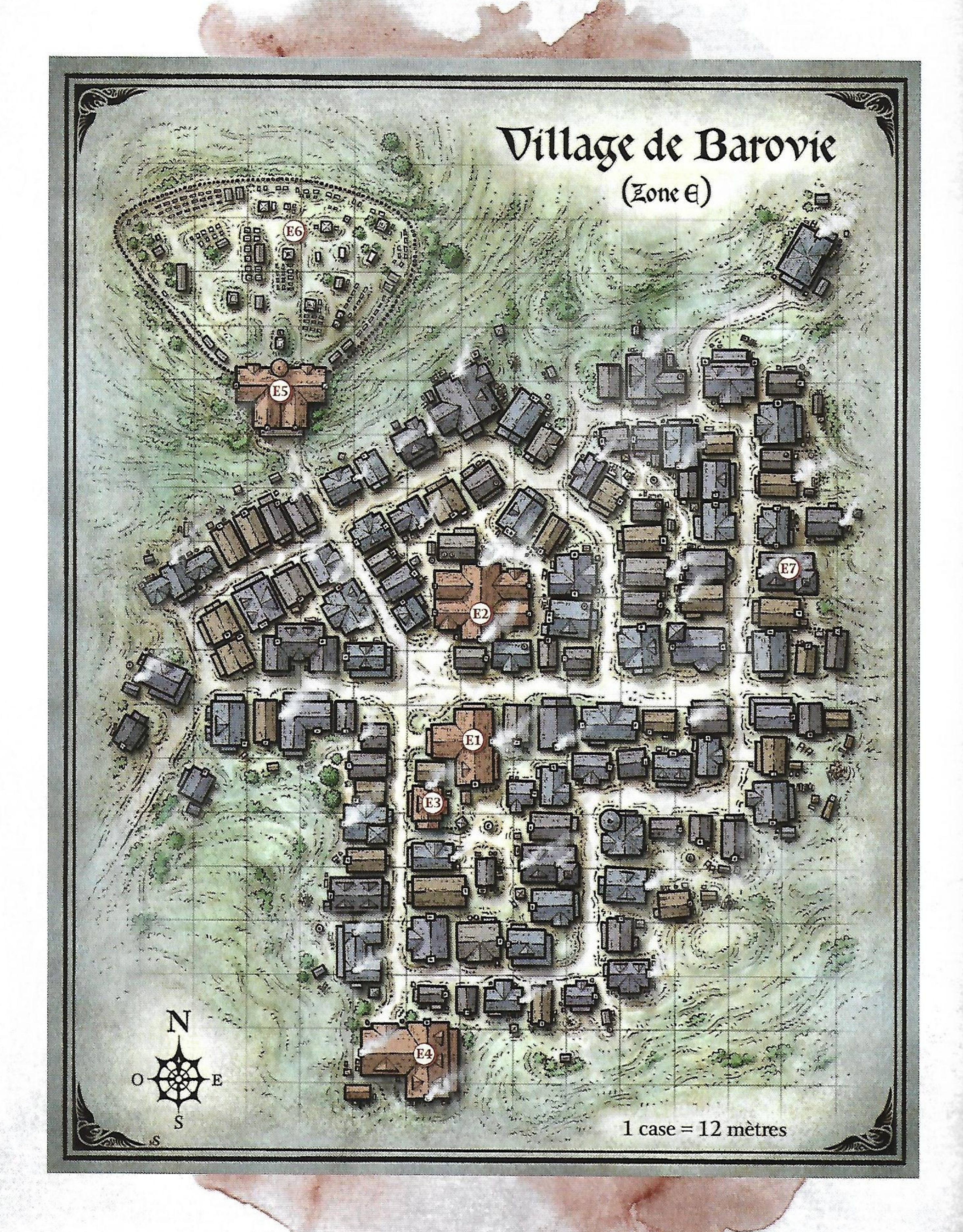
Villageois baroviens

Une maison de villageois baroviens abrite 1d4 adultes (**roturiers** humains et humaines, LB) et 1d8-1 enfants (non-combattants humains et humaines, LB). Les personnages qui écoutent à la porte entendent des murmures étouffés provenant de l'intérieur. Ces villageois évitent de parler aux étrangers, n'attaquent jamais en premier et fuient toujours le danger s'ils le peuvent. La nuit, ils se recroquevillent autour de la lumière de leurs bougies et gardent des symboles sacrés bricolés à portée de main.

Zombis de Strahd

Quand les personnages ouvrent une porte ou une fenêtre condamnée d'une maison infestée par des zombis de Strahd, la puanteur de la mort les assaille. Si les personnages entrent tout de même, les zombis convergent vers leur position.




Village de Barovie
(Zone E)
E1
E2
E3
E4
E5
E6
E7
N
O
E
S
1 case = 12 mètres

Zones du village

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte du village de Barovie de la page 42.

E1. Commerce de Bildrath

> La faible lumière provenant de cette bâtisse filtre à travers les fenêtres aux épais rideaux tirés. Une enseigne au-dessus de la porte sur laquelle on peut lire « Commerce de Bildrath » grince sur ses attaches.

L'établissement fait 21 mètres de long et 12 mètres de large. Le propriétaire, Bildrath Cantemir (**roturier** humain, LN), vend les objets de la table Équipement d'aventurier du *Player's Handbook*, mais ses prix de vente sont dix fois supérieurs.

Bildrath fait des affaires avec les Vistani lorsqu'ils sont de passage. Il est également heureux de faire des bénéfices quand d'éventuels étrangers sont suffisamment malchanceux pour se retrouver ici. Il sert ses propres intérêts et ne propose à personne de rester chez lui à l'abri. Il ne marchande jamais, car, comme il dit : « Si vous en avez vraiment besoin, vous y mettrez le prix ». Il n'est concurrencé par personne dans le village.

Si les personnages donnent du fil à retordre à Bildrath, il appelle Parricornette (humain, LB), son neveu et manutentionnaire, pour l'assister. Le profil de Parricornette est celui d'un **gladiateur**, sauf qu'il a une Intelligence de 6 et ne porte pas de bouclier (CA 14). En vérité, Parricornette s'appelle Parpol Cantemir, mais personne au village ne l'appelle comme ça. Ses muscles saillants sous sa veste de cuir prouvent sa grande force de manière évidente. Mais Parricornette est aussi un simple d'esprit. Il est loyal envers son oncle et ne suivra pas les personnages tant que Bildrath a son mot à dire.

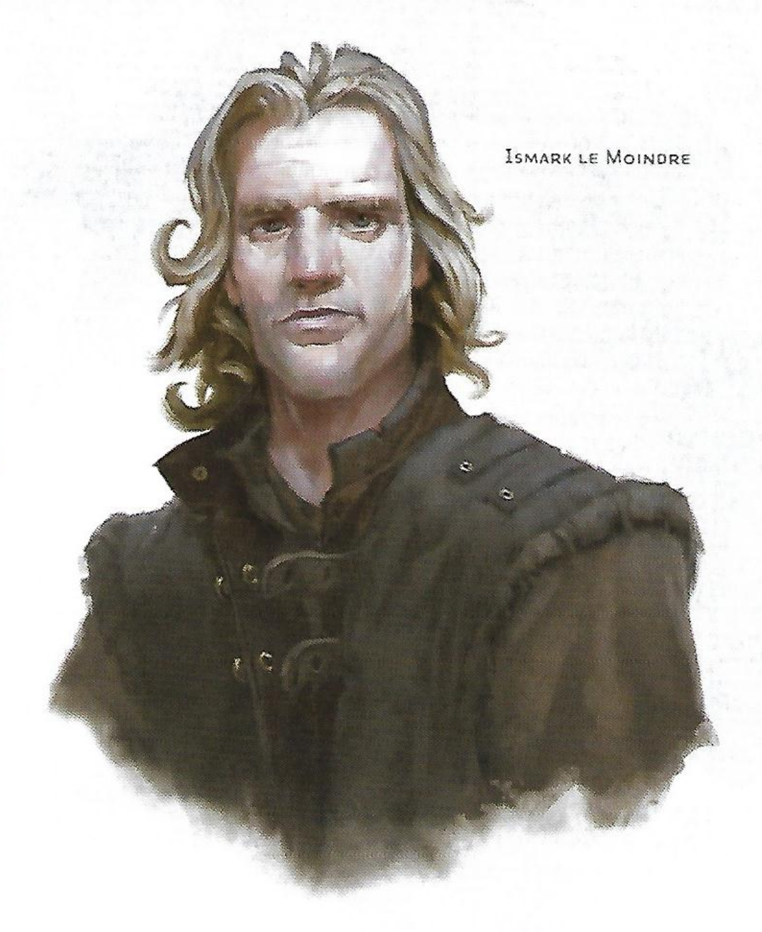
E2. La taverne Le Sang des Vignes

> Un unique faisceau de lumière éclaire la place centrale du village. Le brouillard dense donne à cette lumière l'apparence d'un solide pilier. Au-dessus de la porte ouverte, une enseigne suspendue de travers donne le nom de cet endroit : Le Sang sur les Vignes.

Cette bâtisse fait environ 20 mètres de côté. Une inspection minutieuse de l'enseigne permet de découvrir le nom initial de l'établissement : Le Sang des Vignes (« des » a été effacé et remplacé par « sur les »). La qualité des services rendus dans cet établissement n'est plus ce qu'elle était. Une belle flambée dans l'âtre diffuse une chaleur limitée aux quelques âmes recroquevillées à l'intérieur. Il y a le tavernier, trois Vistani assises à une même table et un homme appelé Ismark Kolyanovich qui s'avère être le fils de Kolyan Indirovich, le bourgmestre du village.

Jouer Ismark

Ismark (**vétéran** humain, LB) est un jeune homme qui sirote son vin, seul, assis à une table dans un coin. Les villageois l'appellent « Ismark le Moindre », car il a vécu la plus grande partie de sa vie dans l'ombre de son père.


Ismark le Moindre

Ismark n'est pas maussade comme un Barovien ordinaire. Il invite les personnages à se joindre à lui, leur offre du vin et leur demande leur aide pour protéger sa sœur adoptive, Ireena Kolyana. S'ils acceptent de l'aider, il les accompagne jusqu'à la demeure du bourgmestre (zone E4). Il veut que les personnages l'aident à escorter Ireena jusqu'à Vallaki, une communauté au cœur de la vallée, hors de vue du château de Ravenloft et (espère-t-il) de l'influence de Strahd. Ismark sait qu'éloigner Ireena est un pari risqué, car elle est vulnérable lorsqu'elle n'est pas dans leur demeure, mais il a entendu dire que Vallaki était bien défendue.

Ismark est tout aussi peu bavard que les autres villageois de Barovie, à moins que la discussion ne tourne autour d'Ireena ou de Strahd. Tout ce que savent les villageois, Ismark le sait aussi. Il sait également que, pour une raison inconnue, Ireena attire Strahd qui la désire par-dessus tout.

Si vous avez joué l'accroche d'aventure « Un appel à l'aide » et que les personnages montrent à Ismark la lettre qu'ils ont reçue, il connaît suffisamment l'écriture du bourgmestre pour confirmer que cette lettre n'a pas été écrite par son père.

Ismark a consacré la majorité de sa vie d'adulte à s'entraîner au maniement des armes dans l'attente du jour où il pourra affronter et tuer Strahd. Si les personnages lui suggèrent de les accompagner, Ismark accepte, à condition qu'Ireena soit d'abord mise à l'abri dans un endroit sûr. Tant qu'Ismark accompagne les personnages, il est considéré comme un membre du groupe lorsqu'il s'agit de déterminer la part de points d'expérience gagnée par chacun (même s'il ne gagne aucun de ces points d'expérience).

Jouer les autres PNJ

Servez-vous des informations suivantes pour jouer les autres PNJ dans la taverne.

Arik le tavernier. Un petit homme enrobé appelé Arik Lorensk (**roturier** humain, CN) gère l'établissement. Il

essuie un verre après l'autre, les yeux vides, et quand ils sont tous propres, il recommence. Il prend les commandes d'une voix creuse et morne, et uniquement s'il est sollicité. Un petit verre de vin coûte 1 pc, un pichet de vin 1 pa. Après avoir servi des boissons, Arik retourne astiquer ses verres. Il ignore toutes les questions qu'on lui pose.

Propriétaires vistani. Trois **espionnes** vistani (humaines, N), Alenka, Mirabel et Sorvia sont attablées près de la porte d'entrée. Ce sont les propriétaires de la taverne et elles veillent à ce que tous les clients payent leur note. À part cela, elles ne montrent que peu d'intérêt pour les personnages.

Si les personnages arrivent accompagnés de Vistani, il y a beaucoup plus de chances que les propriétaires engagent la conversation avec eux et leur révèlent des informations utiles. Elles leur suggèrent de rencontrer madame Éva (voir le chapitre 2, zone G) qui pourra leur dévoiler leur avenir.

E3. La demeure de Mary la Folle

> Un long sanglot résonne dans les rues grises et calmes et imprègne vos pensées de tristesse. Ce sanglot provient d'une sombre demeure à un étage.

La demeure de 12 mètres de côté environ est barricadée avec des planches et fermée de l'intérieur. Mary la Folle (**roturière** humaine, CN) est assise par terre au milieu d'une chambre à coucher à l'étage, une poupée difforme dans les bras. Elle est abattue par le chagrin et remarque à peine la présence de gens dans la pièce. Elle ne dit rien si quelqu'un se met en colère, mais parlera, de façon hésitante, si quelqu'un lui adresse doucement la parole.

Mary a caché Gertruda, sa fille adorée, dans cette maison depuis sa naissance. Gertruda, désormais adolescente, a fugué il y a une semaine et personne ne l'a revue depuis. Sa mère craint le pire, et sa crainte est justifiée. Voir la zone K42 du chapitre 4 pour plus d'informations sur le sort de Gertruda.

La poupée difforme a un sourire étrange et porte une robe en toile de jute. C'était la poupée de Mary lorsqu'elle était petite et c'est maintenant celle de Gertruda. Gadof Blinsky, le fabricant de jouets de Vallaki (voir le chapitre 5, zone N7) a confectionné cette poupée. Une étiquette effilochée est cousue sur l'ourlet de sa robe, sur laquelle on peut lire « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! »



Mary la Folle

E4. Le manoir du bourgmestre

> Un manoir affaissé est tapi derrière deux hautes grilles de fer rouillées, tordues et cassées. Celle de droite a été arrachée et on peut la voir par terre non loin. Celle de gauche oscille sur ses gonds, poussée par le vent. Le crissement et le bruit métallique, hésitant, de la grille se répètent avec une précision abrutissante. La mauvaise herbe envahit le jardin et s'approche, menaçante, de la maison elle-même. La végétation le long des murs a pourtant été piétinée, formant un chemin tout autour de la propriété. De profondes marques de griffes ont arraché le joli revêtement des murs. De grandes traînées noires témoignent des nombreux incendies qu'a subi le manoir. Aucun carreau ne protège plus les fenêtres. Toutes les ouvertures ont été bouchées avec des planches, toutes portant des traces de bien mauvais augure.

Les personnages qui examinent le sol peuvent effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 11. S'ils le réussissent, ils remarquent des mauvaises herbes piétinées tout autour du manoir, ainsi que plusieurs empreintes de pattes de loup et de pas humains. Les empreintes de pas sont celles des zombis et des goules contrôlés par Strahd.

Ireena Kolyana (**noble** humaine avec 14 points de vie, LB), la fille adoptive du bourgmestre, est à l'intérieur du manoir et n'ouvre à personne la lourde porte barrée de l'intérieur, à moins d'être sûre que les visiteurs ne sont pas au service de Strahd. Si les personnages la persuadent, grâce à un bon roleplay, en réussissant un test de Charisme (Supercherie ou Persuasion) DD 15 ou si Ismark est avec eux, elle ouvre la porte et les invite à entrer.

Lisez ceci si les personnages entrent dans le manoir :

> L'intérieur du manoir est convenablement meublé avec pourtant des signes évidents de grande vétusté. Parmi les bizarreries évidentes, on remarque les fenêtres barricadées avec des planches et la présence de symboles sacrés dans toutes les pièces. Le bourgmestre se trouve par terre dans un salon annexe, allongé dans un simple cercueil de bois entouré de fleurs fanées et d'une faible odeur de pourriture.

Ce sont Ismark et Ireena qui ont fait le cercueil.

Jouer Ireena

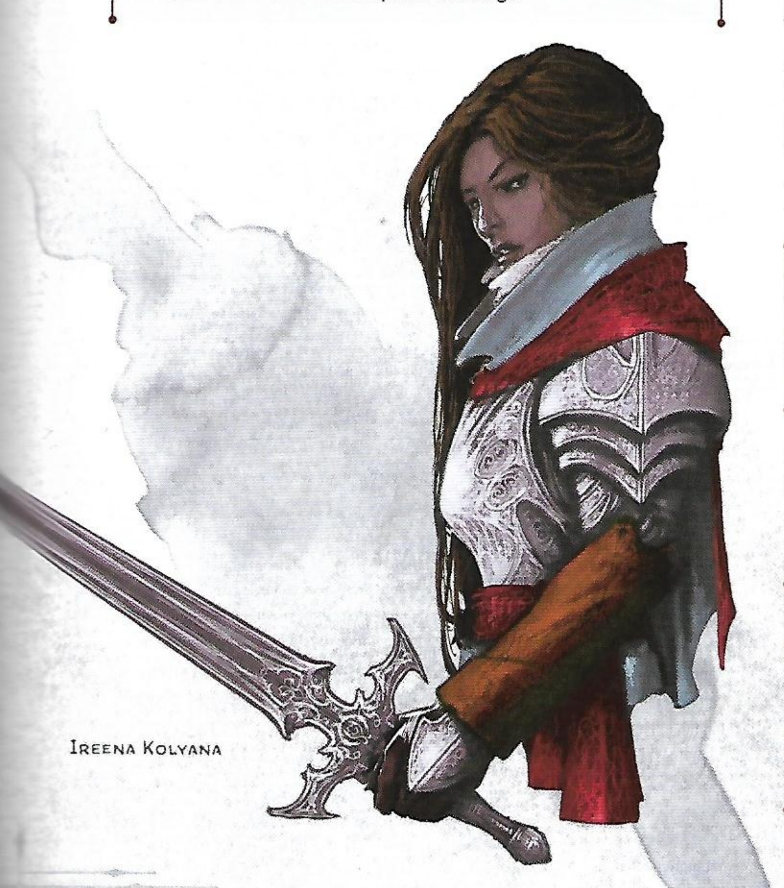
Ireena, une très jolie jeune femme aux cheveux châtains, a déjà été mordue deux fois par Strahd. Les villageois ont peur d'elle et l'évitent. Pour Ireena, les personnages sont son plus grand espoir de protection, et elle est donc prête à les accompagner sous certaines conditions. Sous ses allures de femme douce, elle est dotée d'une forte volonté et aide le groupe de son mieux pour rester vivante. Elle ne se souvient pas de son passé récent. Elle ne sait pas pourquoi elle est venue en Barovie ni d'où elle vient. De plus, les souvenirs de ses rencontres avec Strahd sont confus, à cause de son charme vampirique, mais elle se rappelle clairement de la faim ardente qu'exprimaient ses yeux.

Elle dit aux personnages que des loups et d'autres effroyables créatures ont attaqué le manoir nuit après nuit pendant des semaines. Le cœur du bourgmestre n'a pas résisté à cet assaut constant et il est mort il y a trois jours. Étrangement, la demeure n'est plus attaquée depuis son décès.

Elle dit que personne au village n'est suffisamment courageux pour aider Ismark à emporter le corps de Kolyan Indirovich au cimetière et l'inhumer dignement. Ireena demande aux personnages s'ils auraient l'amabilité d'accompagner Ismark pour confier le corps de son père à Donavich, le prêtre du village (zone E5). Elle refuse qu'on l'emmène à Vallaki ou ailleurs tant que le bourgmestre n'a pas été enterré dignement.

E5. L'église

> En haut d'une pente douce, au pied du pilier de pierre soutenant le château de Ravenloft, s'élève un édifice de pierre et de bois, gris et affaissé. De toute évidence, cette église, érodée et croulante, a essuyé les assauts du mal pendant des siècles. Un clocher s'élève à l'arrière de l'édifice, une lumière vacillante filtre à travers les trous de la toiture de bardeaux dont les chevrons soutiennent à peine la charge.



Ireena Kolyana

Si les personnages approchent des portes de l'église, lisez ceci :

> Le bois dont sont faites les épaisses portes de l'église est noirci par le feu et recouvert de marques de griffes.

Le prêtre du village, Donavich, vit ici. Les habitants évitent l'église pour une raison qui va rapidement vous paraître évidente.

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de l'église à la page 46.

E5a. Hall

> Les portes ouvrent sur un couloir de trois mètres de large et de six mètres de long qui débouche sur une chapelle vivement éclairée. Le couloir est plongé dans le noir et empeste la moisissure. Quatre portes, deux de chaque côté du couloir, permettent d'accéder à des pièces attenantes.
>
> Vous constatez que le sol de la chapelle est jonché de débris et vous entendez une douce voix réciter une prière dans la chapelle. Soudain, la prière est interrompue par un hurlement inhumain provenant du sous-sol.

Le hurlement provient de la crypte de l'église (zone E5g). La voix douce qui murmure la prière est celle de Donavich, le prêtre (zone E5f).

E5b. Chambre à coucher de Doru

> Cette pièce obscure et sale contient un lit de bois garni d'un matelas rembourré de paille. Un symbole sacré en bois est fixé au-dessus de la tête de lit.

Cette salle était autrefois occupée par Doru, le fils de Donavich, qui est actuellement enfermé dans la crypte (zone E5g). Personne ne l'occupe depuis plus d'un an et elle ne contient rien qui ait de la valeur.

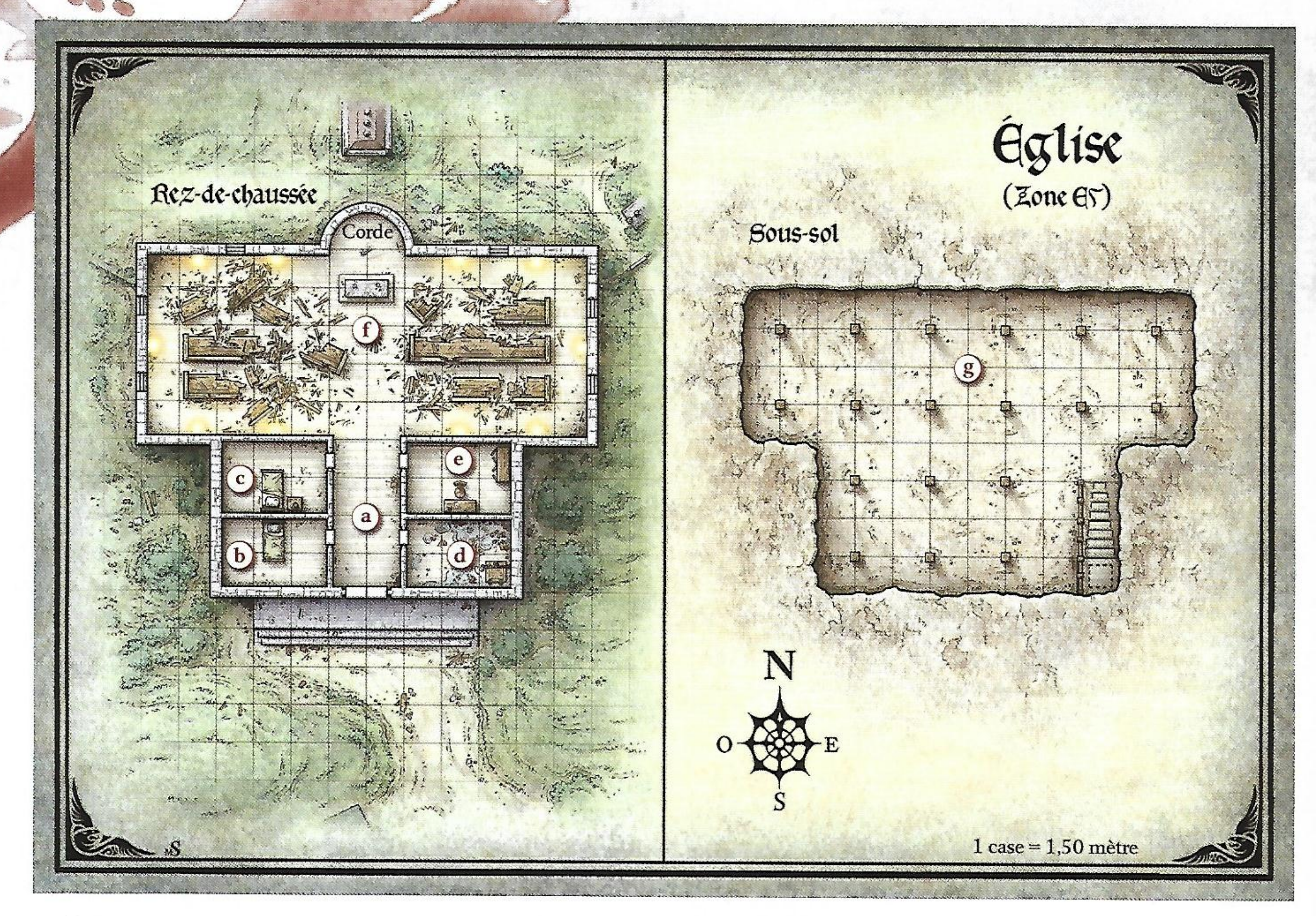
E5c. Chambre à coucher de Donavich

> Cette pièce sale contient un lit de bois avec un matelas rembourré de paille. À côté du lit, une lampe à huile allumée est posée sur une petite table. Un symbole sacré en bois représentant un soleil est fixé au-dessus de la tête de lit.

C'est la chambre de Donavich et elle ne contient rien qui ait de la valeur.

E5d. Trappe au sol

> Le temps et le manque d'entretien ont fait des trous dans le plafond de cette salle envahie par la moisissure. L'endroit contient quelques bardeaux de la toiture tombés dans des flaques d'eau. Dans un coin du sol, une trappe de bois est maintenue fermée par une chaîne et un cadenas. On peut entendre les cris d'angoisse d'un jeune homme provenir de sous la trappe.



Donavich a perdu la clé du cadenas en fer. Si la chaîne est retirée et la trappe ouverte, les hurlements cessent. La trappe est gonflée par l'humidité et bloquée dans son chambranle. Il faut ainsi réussir un test de Force DD 12 pour l'ouvrir d'un coup sec. Sous la trappe, un escalier de bois descend sur 4,50 mètres vers la crypte (zone E5g).

E5e. Bureau

> Un vieux bureau et une chaise sont posés contre le mur sud. Un symbole sacré représentant un soleil est fixé au-dessus. Une simple tige de fer de trois mètres de long est fixée à l'horizontale sur le mur nord et suggère la présence d'une tapisserie aujourd'hui disparue. Contre le mur opposé se trouve une armoire de bois dotée de quatre hautes portes.

Un tronc vide est posé sur la chaise. Les tiroirs du bureau contiennent quelques feuilles de parchemin vierges, ainsi que deux plumes d'écriture et des bouteilles d'encre sèche.

L'armoire de bois ne contient presque rien malgré sa grande taille. On y trouve une boîte à amadou, quelques boîtes de bois pleines de bougies et deux livres usés : *Hymnes à l'aube*, un livre de chants en l'honneur du Seigneur matinal et *La lame de vérité : l'utilisation de la logique dans la guerre contre les hérésies des diabolistes, ainsi combattues par l'inquisition d'Ulmiste*, un livre étrange qui mêle exercices de logique et descriptions macabres de cultes voués à l'adoration de fiélons.

E5f. Chapelle

> La chapelle est plongée dans un désordre sans nom. Les bancs renversés et cassés jonchent le sol poussiéreux. Des dizaines de bougies plantées dans des bougeoirs et des candélabres illuminent chaque recoin poussiéreux, en une fervente tentative pour éradiquer les ombres de la chapelle. À l'autre bout de l'église se trouve un autel recouvert de griffures derrière lequel est agenouillé un prêtre portant des vêtements sales. À côté de lui, une longue corde épaisse pend du clocher.

Ajoutez ceci si les personnages ne sont pas encore entrés dans la crypte :

> Provenant de sous le plancher de la chapelle, vous entendez la voix d'un jeune homme qui s'écrie : « Père ! Je meurs de faim ! »

Donavich (**acolyte** humain, LB) prie tout au long de la nuit. Sa voix est rauque et faible. En bref, il est fou. Il y a un peu plus d'un an, son fils Doru, âgé de vingt ans, et plusieurs autres villageois se sont rués dans le château de Ravenloft pour se rebeller, poussés par un magicien en robe noire venu en Barovie depuis une contrée lointaine (voir le chapitre 2, zone M, pour plus d'informations sur ce magicien). Aux dires de tous, le magicien est mort de la main de



Strahd, tout comme Doru qui est revenu, transformé en vampirien, auprès de son père. Donavich a pu enfermer son fils dans la crypte de l'église et celle-ci est sa prison depuis.

Doru ne s'est pas nourri depuis son emprisonnement et il appelle son père, criant de jour comme de nuit. Pendant ce temps, Donavich prie sans s'arrêter, dans l'espoir que les dieux lui disent quoi faire pour sauver Doru sans le tuer. Si les personnages ont l'intention de tuer Doru, Donavich fait de son mieux pour les en empêcher. Si Doru meurt, Donavich s'effondre par terre et sanglote, inconsolable et submergé par le désespoir.

En plus des informations que connaissent tous les Baroviens (voir « Informations connues de tous les Baroviens » au chapitre 2), Donavich connaît les informations utiles suivantes :

- Ireena Kolyana n'est pas la fille naturelle de Kolyan Indirovich. Ireena ne l'a jamais su, mais Kolyan l'a trouvée à la lisière du bois de Svalich près du Pilier rocheux de Ravenloft. Ce n'était alors qu'une petite fille et elle ne semblait avoir aucun souvenir de son passé. Kolyan l'a adoptée dans l'amour et la tendresse.
- Toutes les nuits à minuit, les esprits d'aventuriers morts se lèvent dans le cimetière de l'église, se rassemblent en procession silencieuse et prennent la route qui monte vers le château de Ravenloft (voir « La marche des morts » dans la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre).

Funérailles du bourgmestre. Si les personnages ont apporté le corps de Kolyan Indirovich à l'église, Donavich leur demande de l'aider à l'enterrer dans le cimetière (zone E6) à l'aube. Pendant l'enterrement, Donavich prie le Seigneur matinal qu'il permette à son âme de quitter la Barovie.

Une fois Kolyan inhumé, Donavich suggère d'emmener Ireena le plus loin possible du château de Ravenloft. Il propose aux personnages de l'amener à l'abbaye Sainte-Markovia à Krezk (chapitre 8) ou, s'ils n'y parviennent pas, à la ville fortifiée de Vallaki (chapitre 5). Donavich ne sait pas que l'abbaye, autrefois un bastion du bien, est depuis devenue un repaire du mal.

E5g. Crypte

> Les parois et le sol de la crypte de l'église sont grossièrement taillés dans la terre glaise humide. Des étais de bois vermoulu peinent à soutenir le poids du plafond de planches. La lumière des bougies de la chapelle filtre à travers les fissures du plafond et vous permet d'apercevoir une forme dégingandée dans un coin, de l'autre côté de la pièce.

La forme est celle de Doru, un **vampirien** envoyé par Strahd pour tourmenter Donavich et se débarrasser de l'église. Doru a soif de sang et il est suffisamment courageux pour s'en prendre à un aventurier isolé. Si les personnages s'approchent de lui ensemble, il fait son possible pour s'en éloigner en disant d'une voix sifflante : « Je peux sentir votre sang ! » S'ils l'acculent, il bondit pour attaquer.

Si les personnages entravent Doru et lui promettent du sang ou le menacent de le détruire, ou s'ils le tuent puis le relèvent d'entre les morts, il raconte les événements ayant mené à sa chute (voir zone E5f).

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique la présence d'un trésor dans la crypte, il est rangé dans un vieux coffre moisi, lui-même posé dans le coin sud-ouest de la crypte. Le coffre n'est ni verrouillé ni piégé.

E6. Cimetière

> Une grille de fer forgé et un portail rouillé clôturent un rectangle de terre derrière l'église délabrée. De nombreuses tombes, serrées les unes contre les autres sous une nappe de brouillard, portent le nom des âmes depuis longtemps éteintes. Tout semble paisible.

Le jour, le cimetière est un endroit calme et paisible. Toutes les nuits à minuit, cependant, une procession fantomatique a lieu (voir « La marche des morts », plus loin).

E7. Maison hantée

Cette maison hantée est décrite dans l'annexe B, « Funeste demeure ».

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent le village.

La marche des morts

Toutes les nuits à minuit, une centaine d'esprits se lèvent dans le cimetière (zone E6) et montent en procession la vieille route de Svalich jusqu'au château de Ravenloft.

> Une étrange lumière verte se répand dans le cimetière. De cette lumière émerge une procession fantomatique. Les fantômes de femmes vaillantes, épée à deux mains à la ceinture, d'hommes des bois armés d'arcs aux formes gracieuses, de nains avec leurs haches luisantes et de mages barbus aux vêtements archaïques et coiffés d'étranges chapeaux pointus... tous ceux-là et bien plus encore sortent du cimetière, déterminés, leur nombre augmentant à chaque instant.

Ces fantômes ne sont pas les esprits des gens enterrés ici, mais ceux des aventuriers précédents qui ont trouvé la mort en essayant de détruire Strahd. Toutes les nuits, les aventuriers fantomatiques tentent de terminer leur quête et chaque nuit, ils échouent. Les vivants ne les concernent plus et il est impossible de les frapper, de les blesser ou de les renvoyer. Ils ne communiqueront pas avec les personnages.

Une fois arrivés au château, les esprits marchent d'un pas décidé vers la chapelle (zone K15) et montent l'escalier de la haute tour (zone K18) jusqu'au sommet de l'édifice (zone K59). Là, ils se jettent dans le puits et disparaissent au moment où ils s'écrasent dans les cryptes (zone K84).

Tourtes oniriques

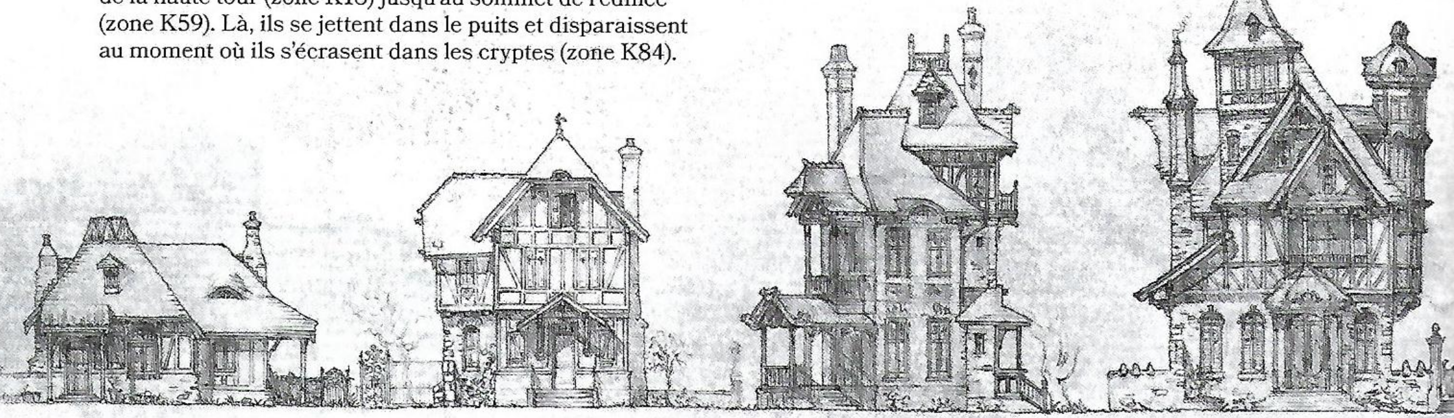
Cet événement a lieu lorsque les personnages marchent dans les rues du village.

> Vous entendez le bruit de petites roues de bois qui roulent sur les pavés trempés. Vous tentez d'en savoir plus sur l'origine de ce bruit isolé quand vous voyez une silhouette voûtée vêtue de haillons en train de pousser une charrette de bois branlante à travers le brouillard.

Morgantha, une **guenaude nocturne** métamorphosée en vieille femme, vient du vieux moulin à os et arrive au village pour vendre ses tourtes oniriques 1 po pièce (voir le chapitre 6 pour la description de ces pâtisseries). Elle fait du porte-à-porte de maison en maison. La plupart du temps, personne ne répond. Mais quand quelqu'un ouvre sa porte, Morgantha tente de vendre sa marchandise en proposant à ses clients un moyen d'échapper aux souffrances et au désespoir de leur vie quotidienne en Barovie. Si les personnages prennent le temps de l'épier discrètement, elle prend, en guise de paiement auprès d'une famille, un garçon de sept ans appelé Lucian Jarov (non-combattant humain, LB). Les parents de Lucian supplient Morgantha de ne pas prendre leur garçon, mais elle leur arrache des bras l'enfant en pleurs, le fourre dans un sac qu'elle sangle à sa charrette et s'en retourne, mine de rien, au vieux moulin à os.

Morgantha remarque que les personnages sont des étrangers dès qu'elle les aperçoit et fait donc de son mieux pour les éviter. Si les personnages demandent à ce qu'elle relâche le garçon, elle accepte à contrecœur, en sachant qu'elle pourra toujours le récupérer plus tard. Elle combat uniquement pour se défendre et divulgue les informations suivantes en échange de la vie sauve :

- Strahd contrôle la région et le climat. Les Vistani font partie de ses espions.
- Il y a un campement Vistana à l'ouest, sur les berges de l'étang de Tser (chapitre 2, zone G) et un autre à la périphérie de Vallaki (chapitre 5, zone N9).
- Strahd a des ennemis morts-vivants en Barovie. Ce sont les chevaliers déchus de l'ordre du Dragon d'argent. On peut trouver ces revenants dans un manoir en ruine à l'ouest de Vallaki (voir chapitre 7, « Argynvostholt »).
- Le secret le mieux gardé de Strahd se trouve dans un temple caché dans les montagnes. Ce temple contiendrait un savoir interdit (voir le chapitre 13, « Le temple d'Ambre »). On peut s'y rendre en remontant la longue et sinueuse passe de Tsolenka (voir chapitre 9).



Chapitre 4 : Le château de Ravenloft



E CHÂTEAU DE RAVENLOFT A ÉTÉ BÂTI SUR LES ruines d'une ancienne forteresse par des artisans, des magiciens et des ouvriers loyaux envers la famille de Strahd. Ce dernier a récompensé Artimus, l'architecte génial du château, en lui offrant une crypte dans les catacombes de l'édifice. Le château est prénommé ainsi en souvenir de la mère de Strahd, Ravenovia, qui repose elle aussi sous l'édifice. La carte en poster qui accompagne ce livre montre le château dans son intégralité. La carte 1 sur le poster montre un diagramme de la façade du château et les autres cartes les zones intérieures et extérieures de l'édifice. Toutes ces zones sont décrites dans ce chapitre, en commençant à la page 52, par la section consacrée aux « Remparts de Ravenloft ».

Rencontres aléatoires

Quand les personnages entrent pour la première fois dans une zone du château qui n'est occupée par aucune créature, déterminez si une rencontre aléatoire a lieu. Déterminez également si une rencontre aléatoire a lieu toutes les 10 minutes que les personnages passent en repos dans le château.

Dans la plupart des cas, une rencontre aléatoire a lieu sur un résultat de 18 ou plus sur un d20. Consultez la table suivante pour déterminer la nature de la rencontre.

Rencontres aléatoires dans le château

d12+d8	Rencontre
2	**Esméralda d'Avenir** (voir l'annexe D)
3	**Rahadin** (voir l'annexe D)
4	1 **chat** noir
5	1 **balai agressif animé** (voir l'annexe D)
6	1d4+1 **épées volantes**
7	Jouet de Blinsky
8	Serviteur invisible
9	1d4 **roturiers** baroviens
10	2d6 **mains rampantes**
11	1d6 **ombres**
12	1d6 **nuées de chauves-souris**
13	1 **zombi de Strahd** rampant (voir l'annexe D)
14	1d4+1 **malfrats** vistani
15	1d4 **nécrophages**
16	Babiole
17	Cocon d'araignée géante
18	1 **sorcière barovienne** (voir l'annexe D)
19	1d4+1 **vampiriens**
20	**Strahd von Zarovich** (voir l'annexe D)

J'AI FAIT VENIR LES MEMBRES DE MA *famille, depuis longtemps dépossédés de leurs anciens trônes, pour qu'ils s'installent ici, dans le château de Ravenloft.*

– Livre de Strahd

Utilisez les descriptions suivantes pour jouer chaque rencontre.

Babiole

Un personnage au hasard trouve une babiole égarée. Lisez le texte suivant au joueur de ce personnage :

> Ton pied tape sur une babiole ensevelie sous la poussière.

Pour déterminer ce que trouve le personnage, faites un jet sur la table des Babioles de l'annexe A.

Balai agressif animé

> Vous entendez un grattement. Des ombres surgit un balai qui se dirige vers vous, balayant comme s'il était manié par des mains invisibles.

Le balai attaque lorsqu'il approche à 1,50 mètre ou moins d'un membre du groupe.

Chat noir

> Un feulement démoniaque jaillit des ténèbres alors qu'un chat noir surgit des ombres en faisant de son mieux pour vous éviter.

Ce familier cherche sa maîtresse (une sorcière barovienne). Il ne veut rien avoir à faire avec les personnages mais les attaque s'ils l'acculent.



Si les personnages capturent ou tuent le chat, cette rencontre ne peut plus avoir lieu. Si vous obtenez de nouveau ce résultat aux dés, il ne se passe plus rien.

Cocon d'araignée géante

Les personnages rencontrent un cocon d'araignée géante seulement s'ils explorent le château (et non s'ils se reposent) ; sinon, relancez les dés.

> Un cocon blanc pend du plafond, au milieu d'épaisses toiles d'araignée, et semble contenir quelque chose qui ressemble à un humain.

Une araignée géante a tissé ce cocon. Les personnages qui peuvent l'atteindre peuvent également l'ouvrir pour libérer ce qui se trouve à l'intérieur. Lancez un d6 pour déterminer le contenu du cocon :

d6	Contenu du cocon
1	un mannequin en bois qui porte une robe.
2	Une **sorcière barovienne** (voir l'annexe D). Elle se met à hurler comme un animal sauvage et commence à lancer des sorts.
3	Un **zombi de Strahd** (voir l'annexe D). Il combat jusqu'à sa destruction.
4	Un Barovien fou (**roturier** humain, CN). S'il est libéré, il glousse jusqu'à ce qu'on le force à se taire ou qu'on lui lance un sort d'*apaisement des émotions*. Un sort de *restauration inférieure* soigne sa folie, auquel cas il tente de s'enfuir du château.
5	Le cadavre d'un Barovien dans lequel niche une **nuée d'insectes** (araignées). Les bébés araignées géantes (chacun de la taille d'une tarentule) surgissent de la bouche ouverte du Barovien ou de son ventre ballonné.
6	Un **bandit** vistana (humain ou humaine, CN). Le ou la Vistana connaît la configuration du château et aide les personnages jusqu'au moment où Strahd ou d'autres Vistani apparaissent, auquel cas le traître se retourne contre les personnages.

Épées volantes

> Une lame rouillée surgit de la pénombre en volant, suivie d'une autre !

S'il y a plus de deux épées volantes, les autres ne sont pas loin derrière. Ces armes se déplacent en volant dans tout le château et attaquent les intrus qui se trouvent dans leur champ de vision aveugle.

Esméralda d'Avenir

Esméralda a lancé un sort d'*invisibilité supérieure* sur elle-même et explore discrètement le château. Choisissez un personnage sur la ligne arrière de l'ordre de marche du groupe et lisez le texte suivant à son joueur :

> Tu sens un léger tapotement sur ton épaule, mais il n'y a pourtant rien derrière toi.

Si le personnage touché par Esméralda réagit de façon menaçante, elle murmure aussitôt : « N'aie pas peur. Nous sommes du même côté. »

Esméralda traque Strahd, mais ses efforts pour coincer le vampire n'ont rien donné jusqu'à maintenant et elle craint que cette mission soit au-dessus de ses compétences. Si les personnages ne lui proposent pas de rejoindre leur groupe, elle leur souhaite bon vent et s'en va seule (peut-être la rencontreront-ils à nouveau plus tard). S'ils le lui proposent, Esméralda jauge les connaissances des personnages sur les vampires en leur posant quelques questions du genre « Avez-vous déjà vu un vampire changer de forme ? » et « Savez-vous comment contrer la capacité de régénération d'un vampire ? » Quelles que soient leurs réponses, elle accepte finalement de les accompagner.

Cette rencontre aléatoire n'a lieu qu'une seule fois, si vous obtenez de nouveau ce résultat aux dés, il ne se passe rien.

Jouet de Blinsky

Une rencontre avec un jouet de Blinsky a lieu uniquement si les personnages explorent le château (et pas quand ils se reposent) ; sinon, ce résultat n'aboutit à aucune rencontre.

> Vous découvrez un jouet abandonné, qu'aucun enfant ne pourrait apprécier.

Un slogan est brodé ou imprimé dessus et dit ceci en lettres minuscules : « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! » Lancez un d6 pour déterminer la nature du jouet :

d6	Jouet
1	Une peluche de loup-garou rembourrée avec de la sciure et plusieurs minuscules figurines de bois représentant des bébés. La peluche a des lames de couteau émoussées en guise de griffes et des crocs rétractiles.
2	Une marionnette de bouffon souriant aux fils emmêlés et des minuscules clochettes de cuivre cousues sur son chapeau.
3	Un casse-tête en bois en forme de boîte de 15 centimètres de côté, sur lequel sont gravés des visages de clown au regard méchant. La boîte émet un bruit métallique quand on la secoue. Une personne qui passe un court repos à manipuler la boîte comprend comment l'ouvrir si elle réussit un test d'Intelligence DD 20. Le casse-tête est vide et rien à l'intérieur ne permet d'expliquer le bruit métallique.
4	Une poupée sans visage vêtue d'une robe de mariée jaunie et effilochée par le temps.
5	Une boîte à ressort, en forme approximative de cercueil, de laquelle surgit un pantin à l'effigie de Strahd.
6	Une mâchoire à ressort hérissée de crocs entièrement peints en blanc. Elle mord et claque des crocs pendant 1 minute quand le ressort est remonté (ce qui nécessite une action) puis déclenché.

Mains rampantes

> Des mains tranchées, leur chair momifiée noircie par la suie, surgissent de l'obscurité en rampant sans bruit sur le sol poussiéreux.

Toutes les mains rampantes agressent un seul et même aventurier. Dans la confusion, l'une d'elles tente de se faufiler dans son sac à dos pour s'y cacher. Elle effectue un test de Dextérité (Discrétion) opposé à la valeur passive de Sagesse (Perception) du personnage. Si la main perd,

le personnage la voit entrer dans son sac à dos. Si la main l'emporte, elle attend que le personnage entame une période de repos long pour sortir du sac et l'attaquer.

Malfrats vistani

> Vous entendez des gens parler avec un fort accent.

Un petit groupe de Vistani (humains et humaines, NM) affirme que le vampire les a faits prisonniers et qu'ils se sont récemment évadés du donjon du château. Ils proposent leur aide au groupe. En réalité, ils sont loyaux envers Strahd et trahissent les personnages dès que le vampire apparaît. Si les personnages acceptent leur proposition, les malfrats agissent comme des alliés du groupe tant qu'ils demeurent à leurs côtés ou jusqu'à l'apparition de Strahd. Si les personnages quittent le château, les malfrats les accompagnent, car en restant, ils éveilleraient sans doute les soupçons des aventuriers.

Trésor. L'un des malfrats vistani porte une bourse qui contient 2d8 petites pierres précieuses (de 50 po chacune).

Nécrophages

> L'air se refroidit alors que vous entendez des bruits de pas qui se rapprochent.

Si les personnages se déplacent discrètement et ne transportent aucune source de lumière, ils peuvent tenter de contourner les nécrophages sans se faire repérer. Ces soldats morts-vivants étaient autrefois des capitaines de la garde au service de Strahd dans le château de Ravenloft. Ils portent toujours les haillons de leur uniforme et attaquent les vivants à vue.

Trésor. Les nécrophages portent des épées longues dont la garde est gravée du blason de la Barovie. Chaque nécrophage porte également une bourse contenant 2d20 pe baroviennes frappée du profil de Strahd von Zarovich.

Nuées de chauves-souris

> Vous entendez le tonnerre retentir, suivi de battements d'ailes minuscules, alors qu'une sombre nuée de chauves-souris s'abat brusquement sur vous !

Ces chauves-souris sont les servantes de Strahd. Elles attaquent les personnages sans provocation préalable.

Ombres

Si un ou plusieurs personnages ont une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus, lisez ceci :

> Vous avez l'impression persistante que quelque chose vous suit. Lorsque vous vous retournez, vous voyez une grande ombre immobile, mais rien dans votre environnement susceptible de la projeter.

S'il y a plusieurs ombres, les autres sont proches, mais cachées dans l'obscurité. Ces ombres mortes-vivantes suivent les personnages mais ne les attaquent pas, à moins qu'elles ne soient elles-mêmes agressées. Elles obéissent par ailleurs aux ordres de Strahd.

Rahadin

Si Rahadin a été tué ou capturé lors d'une précédente rencontre, cette rencontre-ci n'a pas lieu. Sinon, le mystérieux chambellan de Strahd se rapproche discrètement des aventuriers. Un personnage dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est égale ou supérieure au résultat du test de Dextérité (Discrétion) de Rahadin l'entend.

> « Le maître souhaite vous rencontrer », dit une sinistre voix dans les ténèbres.

Rahadin incite les personnages à se rendre vers un endroit du château déterminé au hasard en lançant un d6 :

d6	Emplacement
1	Chapelle (zone K15)
2	Salle d'audience (zone K25)
3	Bureau (zone K37)
4	Sommet de la tour (zone K57)
5	Cave à vins (zone 63)
6	Salle des tortures (zone K76)

En réalité, Strahd n'est pas dans cet endroit, à moins que le tirage de cartes (voir chapitre 1) n'indique le contraire.

Rahadin refuse d'accompagner les personnages s'ils lui demandent de les guider jusqu'à cet endroit. S'ils lui demandent des indications pour s'y rendre, il leur dit s'ils doivent monter, descendre ou rester au même étage. S'ils l'attaquent, il combat jusqu'à la mort. Sinon, il ne part pas tant que les PJ ne sont pas eux aussi partis.

Roturiers baroviens

> Une clameur résonne dans les couloirs impies de Ravenloft. Parmi les éclats de voix téméraires, on discerne : « À mort le vampire ! », « Plus jamais ! » et « Aux cryptes ! »

Des villageois en colère sont entrés dans le château en brandissant des torches et des fourches dans une ridicule démonstration de force. Où qu'ils aillent, ils réclament justice à grands cris. Ils suivent les personnages, à moins que ceux-ci ne les en empêchent. Tant que ces Baroviens sont avec les aventuriers, les rencontres aléatoires ont lieu sur un résultat de 9 ou plus.

Serviteur invisible

> Un curieux objet entre dans votre champ de vision en volant, comme s'il était maintenu en l'air par une force invisible.

Ce serviteur invisible a été créé par Strahd et il est permanent, à moins qu'on ne le détruise (voir le sort de *serviteur invisible* dans le *Player's Handbook*). Lancez un d6 pour déterminer ce que porte le serviteur ou choisissez l'une des options suivantes :

d6	Objets
1	Un plateau d'argent terni et son couvercle (d'une valeur de 25 po). Si un personnage approche à 1,50 mètre ou moins du serviteur, celui-ci soulève le couvercle, révélant plusieurs scones moisis. Le premier personnage qui mange un scone gagne de l'inspiration. Si cette rencontre survient plusieurs fois, une **main rampante** est posée sur le plateau lors des rencontres ultérieures et elle attaque le personnage le plus proche.
2	Une coupe en argent (d'une valeur de 50 po) remplie à ras bord de vin. Un personnage qui boit le vin doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Il subit 44 (8d10) dégâts de poison s'il rate son jet, la moitié seulement s'il le réussit. Si cette rencontre survient plusieurs fois, le vin, lors des rencontres ultérieures, produit l'effet d'une *potion de soins*.
3	Un candélabre à trois branches en or (d'une valeur de 150 po) avec une bougie éteinte sur chacune des trois branches.
4	Un mouchoir de soie violet aux bords ruchés (d'une valeur de 1 po). Lors des rencontres ultérieures avec ce mouchoir, celui-ci est imbibé de sang frais.
5	Une cloche du dîner en cristal (d'une valeur de 25 po). Le serviteur invisible la fait tinter si les personnages approchent à 3 mètres ou moins de lui. Le tintement attire 1d4 **vampiriens** affamés (voir plus bas) qui arrivent au bout de 1d4+1 rounds.
6	Un grimoire de magicien avec une jaquette de velours noir poussiéreuse sur sa couverture de cuir. Le grimoire contient tous les sorts préparés par Strahd (voir l'annexe D). Lors des rencontres ultérieures avec ce grimoire, celui-ci est un livre de contes non magique à la reliure de cuir d'une valeur de 25 po.

Sorcière barovienne

> Vous entendez la voix éraillée d'une femme crier un nom : « Chouinebide ! Chouinebide, où es-tu ? Que la vérole te ronge, chat galeux ! »
>
> Des ténèbres sort une vieille femme portant un chapeau noir et pointu et une robe en toile de jute maculée de suie.

Les personnages peuvent tenter de surprendre la sorcière ou de se cacher pour qu'elle ne remarque pas leur présence (elle voit dans le noir). Cette sorcière barovienne est l'une des servantes de Strahd de la zone K56. Elle appelle son familier disparu, un chat noir. Si les personnages l'affrontent, la vieille mégère crache vers eux et commence à lancer un sort.

Cette rencontre n'a lieu qu'une seule fois. Si vous l'obtenez de nouveau aux dés, il ne se passe rien.

Strahd von Zarovich

Strahd fait une apparition surprise.

> Un claquement de tonnerre secoue le château, soulève la poussière et fait trembler les toiles d'araignée. Vous entendez une voix : « Bonne soirée ».

Les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est inférieure à 19 sont surpris au moment où Strahd apparaît comme par enchantement. Le vampire préfère attaquer un personnage surpris, en choisissant le plus proche de lui. Sinon, consultez l'annexe D pour prendre connaissance des tactiques du vampire.

Vampiriens

Si un personnage a une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus, le groupe n'est pas surpris. Le cas échéant, lisez ceci :

> Des créatures à la peau blême et aux yeux rouges et luisants courent au plafond comme des araignées. En se rapprochant, leurs lèvres gercées et tachées de sang s'écartent pour révéler des crocs acérés.

Ces séides de Strahd, tous d'anciens aventuriers, avancent sans bruit au plafond et se laissent tomber sur les proies peu méfiantes. Les vampiriens combattent jusqu'à leur destruction.

Zombi de Strahd rampant

> Vous entendez une chose cadavérique pousser d'abominables grognements.

Les grognements proviennent d'un zombi de Strahd à qui il manque les deux jambes. Ne lui restent que la tête, le torse et les bras. Il se sert de ses bras pour ramper à même le sol. Le zombi rampant n'a plus que 15 points de vie.

Si les personnages se déplacent silencieusement et n'utilisent aucune source de lumière, ils peuvent tenter de le contourner sans se faire remarquer.

Les remparts de Ravenloft

Les zones K1 à K6 sont représentées sur la carte 2 du château.

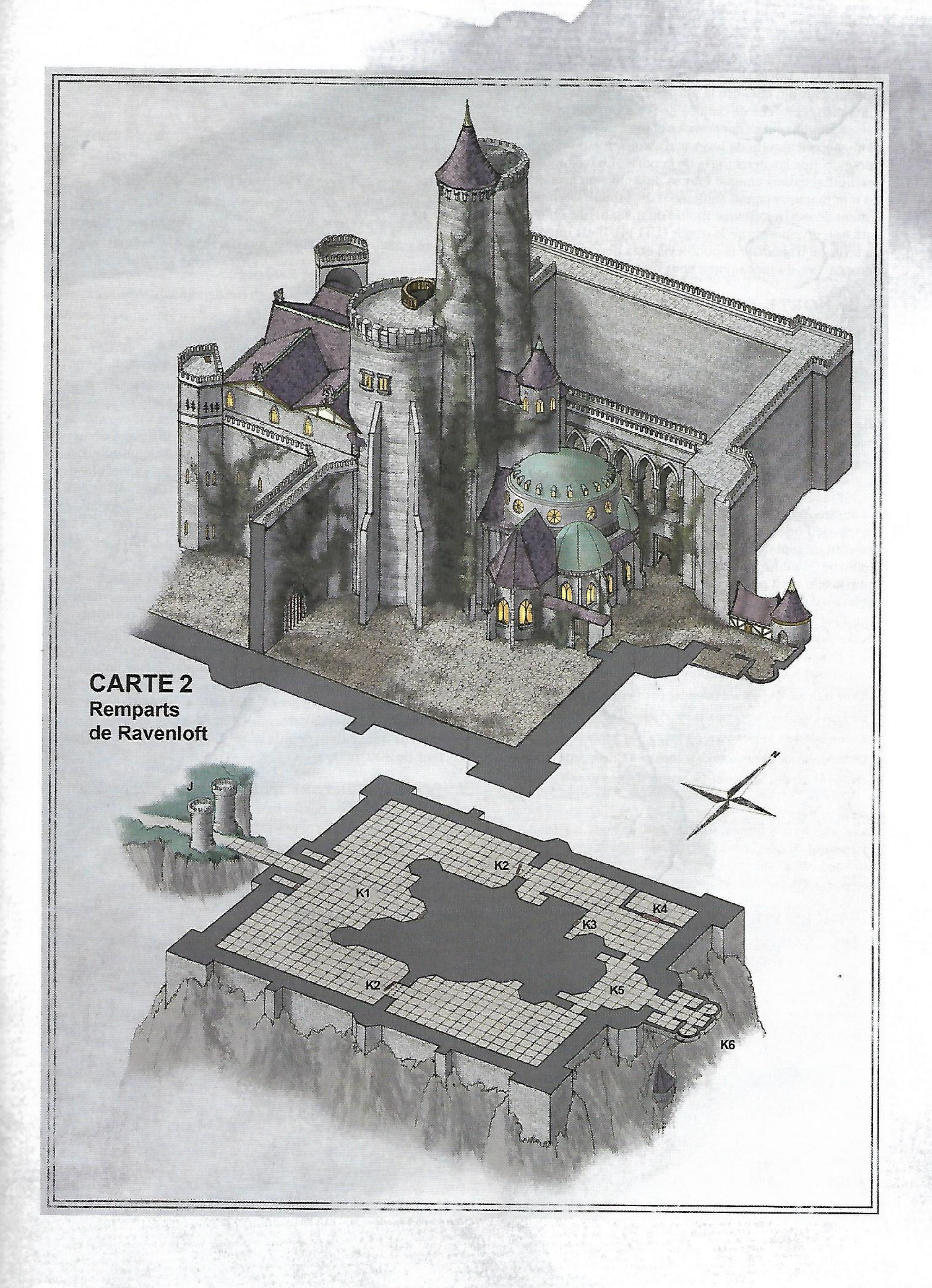
K1. Cour d'entrée

Le climat se détériore au moment où les personnages entrent dans le château. Une pluie maussade commence à tomber et se transforme en averse au bout d'une heure. Des éclairs illuminent régulièrement le ciel, suivis de coups de tonnerre qui font trembler l'édifice.

> Une brume froide et épaisse tourbillonne dans cette cour. Des éclairs sporadiques percent les nuages pluvieux alors que le tonnerre fait trembler le sol. À travers le crachin, vous voyez des flammes de torche vaciller de part et d'autre des portes d'entrée ouvertes du château. Une lumière chaude provenant de l'entrée illumine la cour. Loin au-dessus de l'entrée se trouve une fenêtre ronde dont quelques éclats de verre brisé sont restés logés dans son armature de fer.

Les remparts qui entourent la cour font 27 mètres de haut. Les sombres tours du château sont plus hautes encore. Des portes dans les tours situées de part et d'autre du passage couvert sont fermées pour ne pas laisser entrer la pluie. Un vent hurlant souffle dans la cour.

Les portes principales du château sont ouvertes et permettent d'accéder à la zone K7. La grande fenêtre brisée au-dessus de l'entrée principale se situe à une hauteur de 15 mètres et ouvre sur la zone K25. On ne voit aucune lumière derrière cette ouverture.


CARTE 2
Remparts
de Ravenloft
J
N
K1
K2
K2
K3
K4
K5
K6

Tours de la porte

Chaque tour qui encadre la porte extérieure est fermée par une porte renforcée de bandes de fer et dotée d'une serrure.

Ces hautes tours sont creuses et leur sol est dallé. Le mécanisme permettant de lever et d'abaisser le pont-levis et la herse occupe les deux tours de la porte. Le mécanisme de verrouillage dans chaque tour se désactive en prononçant un mot magique connu seulement de Strahd. On peut également désactiver chaque moitié du mécanisme en réussissant une *dissipation de la magie* (DD 14). Il est impossible de lever ou d'abaisser le pont-levis et la herse tant que les deux parties du mécanisme sont verrouillés.

K2. Porte de la cour centrale

Deux portes, une au nord et une au sud du fortin, empêchent d'accéder facilement aux secteurs situés au-delà.

> Un mur massif relie les remparts extérieurs du château à l'édifice principal. Un porche voûté de six mètres de large et de haut permet de traverser ce mur de jonction, mais le passage est bloqué par une herse de fer rouillé.

La herse n'est pas bloquée et peut être levée en réussissant un test de Force DD 15. On peut également l'ouvrir en prononçant un mot de commande que seuls Strahd et Cyrus Bellevue (zone K62) connaissent. La herse retombe d'un coup si elle n'est pas bloquée ou maintenue en place d'une façon ou d'une autre.

K3. Cour des domestiques

> Cette cour au nord-est est délimitée par d'impressionnants remparts. À l'angle où les remparts se rejoignent se trouve une remise à calèches de pierre aux portes de bois gondées. En face de cette remise, de l'autre côté de la cour, une étroite porte de bois renforcée par des bandes de fer permet d'entrer dans le château.

La remise à calèches est décrite dans la zone K4. La porte en bois qui ouvre sur la zone K 23 est gonflée et bloquée dans son encadrement. Un personnage peut l'ouvrir d'un coup d'épaule en réussissant un test de Force DD 10.

K4. Remise à calèches

Lisez le texte suivant si les personnages ouvrent les portes de la remise à calèches :

> L'ouverture de la double porte révèle une calèche noire aux lignes élégantes ornée de fenêtres de verre et de lanternes en cuivre.

K5. Jardin de la chapelle

> Derrière le château et ses imposants contreforts et hauts vitraux condamnés s'étend un petit jardin aux minces chances de survie. Des petites plantes dressent péniblement leurs fleurs vers le ciel pour tenter d'échapper à l'obscurité. Deux grandes portes de fer bloquent le passage vers une sorte de belvédère.

Les grandes portes de fer grincent bruyamment sur leurs gonds rouillés lorsqu'on les ouvre sur la zone K6.

K6. Belvédère

> De sombres nuages crachent une bruine incessante. Une avenue dallée entre des dépendances vides mène à un belvédère pavé de pierre. Il est entouré d'un muret de pierre orné de sculptures de gargouilles au visage tourné vers l'extérieur.

Si un personnage contemple la vue depuis le balcon, lisez ceci :

> Un éclair illumine fugacement le lugubre village de Barovie dont on aperçoit les toits poindre au-dessus d'une étouffante nappe de brouillard, trois cents mètres en contrebas.

Si un personnage avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus contemple la vue, ajoutez ceci :

> Sous la plateforme sur laquelle vous vous tenez, à une trentaine de mètres, une construction de pierre percée de trois fenêtres encrassées dépasse du flanc de la falaise.

Les fenêtres sont si sales qu'elles en sont opaques, mais un personnage à portée de l'une d'elles peut la nettoyer et voir derrière une tombe poussiéreuse (zone K88). Les personnages qui tentent d'atteindre les fenêtres depuis le belvédère doivent se déplacer sous la plateforme sur une distance de 6 mètres puis descendre sur 33 mètres. Cette descente ne peut être accomplie sans aide magique ou sans matériel d'escalade.

Ceux qui chutent depuis le belvédère tombent d'une hauteur de 300 mètres.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est en train de contempler la vue sur le balcon.

Le rez-de-chaussée

Les zones K7 à 24 sont représentées sur la carte 3 du château.

K7. Entrée

Lisez le texte suivant si les personnages arrivent ici depuis la cour (zone K1) :

> Les portes extérieures, ornées et flanquées de torches aux flammes agitées dans des appliques de fer, sont ouvertes. Six mètres plus loin, une deuxième porte à double battant ferme l'accès à l'intérieur du château.

Si un ou plusieurs personnages arrivent ici depuis la zone K1 et approchent à 3 mètres ou moins des portes, lisez ceci :

> Les portes devant vous s'ouvrent brusquement, révélant un grand hall dans lequel résonne une mélodie jouée à l'orgue.

Si les personnages arrivent depuis la zone K8 et n'ont pas encore visité cette zone, lisez ceci :

> Une porte à double battant vers l'ouest semble être ou mener vers une sortie du château.

Si les personnages entrent, quel que soit le côté d'où ils viennent, lisez ceci :

> Quatre statues de dragons sont perchées près du plafond voûté de ce hall d'entrée. Leurs yeux semblent cligner sous la lumière des torches et observer la scène en contrebas.

Si qui que ce soit, à l'exception de Strahd, entre dans cette zone en passant par les portes ouvrant sur la zone K8, les dragons prennent vie et se posent par terre en sifflant et en crachant avant d'attaquer. Les dragons n'attaquent pas les personnages qui entrent ici depuis la zone K1 pour aller vers l'est. Les dragons sont quatre **dragonnets rouges** qui ont pour ordre de laisser les invités entrer dans le château, mais pas en partir. Si des intrus quittent cette zone, les dragons retournent sur leur perchoir et redeviennent des statues de pierre. Ils sont insensibles aux dégâts des armes lorsqu'ils sont sous forme de statue. Les dragons ne quittent jamais cette pièce.

K8. Grande entrée

> Des toiles d'araignée s'étendent entre les colonnes soutenant le plafond en voûte d'un grand hall poussiéreux qu'éclairent péniblement des torches crachottantes glissées dans des appliques de fer. Elles projettent des ombres aux formes étranges sur le visage des huit gargouilles de pierre accroupies, immobiles, sur le pourtour du plafond en dôme.
>
> Des fresques fissurées, effritées et ternies ornent le plafond.
>
> À l'est se trouve une porte fermée à double battant en bronze. Au nord, un large escalier monte dans l'obscurité. Un couloir éclairé au sud présente une autre porte à double battant en bronze à travers laquelle vous entendez des notes tristes et grandioses jouées sur un orgue.

Le couloir sud est décrit dans la zone K9. Le large escalier monte vers la zone K19.

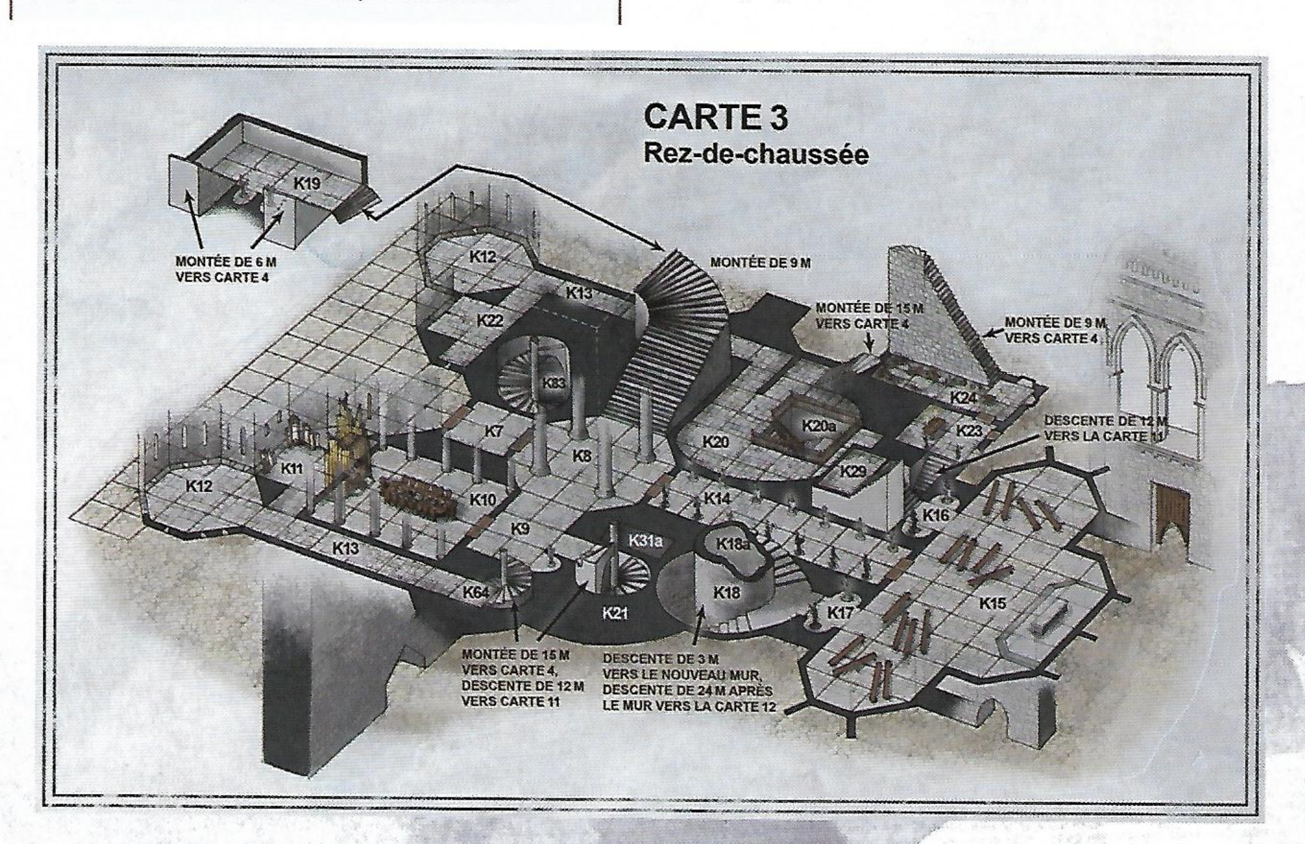
Si les personnages sont ici parce qu'ils ont été invités, ajoutez ceci :

> Un elfe à la peau hâlée et aux longs cheveux noirs descend le large escalier aussi silencieusement qu'un chat. Il est vêtu d'une cape grise sur une armure de cuir clouté noir avec, à la ceinture, un cimeterre aux formes élégantes. «Mon maître vous attend», dit-il.

Cet elfe est **Rahadin**, le chambellan du château (voir l'annexe D). Il combat uniquement si on l'agresse. Sinon, il mène les personnages jusqu'à la grande salle à manger (zone K10), leur fait signe d'entrer, referme les portes derrière eux et se retire vers la zone K72 en empruntant l'escalier de la tour sud (zone K21).

Développement

Quand tous les personnages ont quitté cette pièce, les huit **gargouilles** attaquent tous ceux qui osent y revenir. Les gargouilles plongent également à l'attaque si elles sont agressées. Lorsqu'elles attaquent, la turbulence provoquée par les battements de leurs ailes souffle les frêles flammes des torches sur les appliques, ce qui plonge l'endroit dans les ténèbres, à moins que les personnages disposent de leurs propres sources de lumière.



K9. Entrée des invités

> La lumière des torches ondule sur les murs de ce hall voûté. À l'est, un couloir au plafond formant un dôme long de 6 mètres se termine sur un escalier en colimaçon menant aux étages inférieur et supérieur. À l'entrée de ce couloir, une armure huilée et luisante monte la garde dans une alcôve peu profonde. À l'ouest, une grande porte à double battant entrouverte laisse filtrer une lumière vive et constante. De derrière cette porte résonne de la musique jouée à l'orgue qui répand dans le hall sa mélodie puissante et défaitiste.

L'armure dans l'alcôve est un harnois ordinaire entretenu avec soin.

L'escalier descend vers la zone K61 et monte vers la zone K30. La porte à double battant permet d'accéder à la zone K10.

K10. Grande salle à manger

Lisez ceci la première fois que les personnages entrent dans cette pièce :

> Trois énormes lustres de cristal diffusent une lumière vive dans cette superbe salle. Des piliers de pierre adossés aux murs de marbre blanc terne soutiennent le plafond.
>
> Au centre de la salle, une longue et lourde table est recouverte d'une fine nappe de satin blanc. Sur la table sont posés de nombreux plats alléchants : viande rôtie arrosée de sauce appétissante, racines et herbes pour tous les goûts, légumes et fruits délectables. Des couverts en argent et des assiettes de porcelaine sont disposés pour chacun de vous, accompagnés de coupes en cristal remplies d'un liquide ambré à l'odeur raffinée.
>
> De l'autre côté de la salle, un grand orgue occupe le centre du mur occidental, dressé entre des miroirs courant du sol au plafond. De ses tuyaux s'échappe une mélodie tonitruante dont les notes évoquent la grandeur et le désespoir. Assise devant l'orgue, vous tournant le dos, une unique silhouette vêtue d'une cape martèle les touches de manière extatique. Elle s'arrête brusquement de jouer et se tourne lentement vers vous, alors qu'un silence lourd tombe dans la grande salle à manger.

La silhouette est une illusion de Strahd. Elle accueille les personnages et les invite à dîner. L'illusion se comporte comme Strahd et joue le rôle de l'hôte courtois. De sa voix chaleureuse, il révèle aux personnages qu'ils peuvent explorer librement le château. « Strahd » peut également parler de sa famille ou révéler quelques pans de l'histoire du château, mais l'illusion ne fournit aucune information utile sur les occupants, les trésors ou les dangers des lieux. Elle dit simplement que le château ne reçoit pas beaucoup d'invités. Le vampire illusoire converse avec les personnages pendant un maximum de 3 rounds en restant toujours assis sur le banc



devant l'orgue. Une fois ces 3 rounds écoulés, ou si l'illusion est attaquée, elle disparaît simplement dans un rire moqueur.

Au moment où la silhouette disparaît, un vent violent et glacé se lève et traverse la salle en soufflant toutes les flammes non protégées. Les personnages entendent au loin le grincement de vieux gonds et le bruit sourd de nombreuses lourdes portes qui se referment brusquement, les unes après les autres. Ils entendent également la herse se refermer d'un coup et le gémissement plaintif du vieux pont-levis qui se relève. Enfin, à moins que des précautions aient été prises pour éviter que la porte de cette salle ne se referme, celle-ci se rabat bruyamment (mais ne se verrouille pas). Si les personnages l'ouvrent, ils constatent que toutes les torches des zones K7, K8 et K9 sont éteintes.

L'orgue semble inamovible, mais un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 remarque des traces de frottement sur le sol indiquant que l'orgue peut coulisser vers l'extérieur. Un personnage qui tente d'appuyer sur diverses touches et pédales de l'instrument découvre que l'une des pédales, quand on la relâche, fait coulisser l'orgue sur 60 centimètres environ vers l'extérieur, ce qui permet d'accéder à une porte secrète dans le mur situé derrière. Elle s'ouvre sur la zone K11. Étant donné qu'elle est cachée derrière l'orgue, on ne peut la trouver et l'ouvrir qu'une fois l'instrument déplacé.

La nourriture sur la table est savoureuse et le vin délicieux.

K11. Poste des archers sud

Vous apercevez la cour du château depuis les meurtrières des murs nord et ouest. Des miroirs de tailles diverses sont posés contre les murs, certains aussi grands qu'un homme, d'autres suffisamment petits pour entrer dans un sac à dos.

Chaque meurtrière fait 80 centimètres de haut et 10 centimètres de large. Les miroirs encadrés (dix-sept au total) étaient autrefois accrochés à divers endroits du château. Strahd les a fait retirer et stocker ici.

Une porte secrète dans le mur est peut être ouverte pour révéler l'arrière de l'orgue dans la zone K10. Les personnages ne peuvent passer par cette porte tant que l'orgue bloque le passage et l'instrument ne peut pas être déplacé depuis ce côté-ci du passage.

K12. Poste de la tourelle

Un haut plafond en dôme recouvre la salle octogonale de 9 mètres de large qui s'ouvre devant vous. Il est décoré de fresques effacées par le temps, mais ce qu'elles représentent est impossible à discerner. De hautes et étroites meurtrières donnent sur la cour.

Chaque meurtrière fait 80 centimètres de haut et 10 centimètres de large.

K13. Couloir d'accès au poste de la tourelle

Ce long et étroit corridor s'étend d'est en ouest. Des toiles d'araignée l'envahissent et empêchent d'y voir à plus d'un mètre.

K14. Corridor de la foi

Ce grand corridor envahi par la poussière est plongé dans l'obscurité. Des toiles d'araignées pendent du plafond voûté comme des rideaux. Des statues de chevaliers grandeur nature sont alignées le long des murs de part et d'autre du couloir et semblent vous fixer du regard.

Les statues sont inoffensives. Le mouvement de leurs yeux n'est qu'une simple illusion d'optique.

Une porte à double battant ferme les deux extrémités du corridor. Sur le mur, au-dessus de celle qui ouvre sur la zone K15, est accroché un symbole en bronze martelé ressemblant à un lever ou coucher de soleil.

K15. Chapelle

À travers les hautes fenêtres condamnées aux vitraux brisés filtre une lumière colorée qui éclaire faiblement l'ancienne chapelle de Ravenloft. Quelques chauves-souris volettent près du plafond en dôme à une hauteur de vingt-sept mètres. Un balcon s'étend sur toute la longueur du mur ouest, à quinze mètres au-dessus du sol. Au centre du balcon, deux formes sombres sont affalées sur de hautes chaises.

Des morceaux de bancs renversés, recouverts par des siècles de poussière sont disséminés par terre. Derrière ces débris, un autel éclairé par un halo de lumière vive est posé sur une plateforme de pierre. Les côtés de l'autel sont gravés de bas-reliefs représentant des personnages angéliques entremêlés avec des grappes de raisin. La lumière provenant du plafond tombe directement sur une statuette d'argent. Une silhouette encapuchonnée est tombée sur l'autel, une masse d'armes noire posée par terre, à ses pieds.

La silhouette affalée sur l'autel est tout ce qu'il reste de Gustav Herrenghast, un clerc humain Loyal Mauvais qui a tenté de s'emparer de l'*icône de Ravenloft,* mais n'a pas survécu. Voir « Trésor » ci-dessous pour plus d'informations sur l'icône et les possessions de Gustav.

Un parapet de pierre sculpté délimite le balcon de l'étage supérieur, décrit dans la zone K28.

Trésor

La statuette sur l'autel est un artefact appelé l'*icône de Ravenloft* (voir l'annexe C). Toute créature d'alignement Mauvais qui touche la statuette doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle échoue, elle subit 88 (16d10) dégâts radiants, sinon la moitié seulement. N'importe qui peut s'emparer en toute sécurité de la statuette dès qu'elle n'est plus en contact avec l'autel.

Le cadavre de Gustav porte une jolie cape noire doublée de fourrure et brodée de fil d'or (d'une valeur de 250 po) et une cotte de mailles. Ces deux objets ne sont pas magiques. La masse d'armes noire de Gustav est une *masse terrifiante*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor est ici, il se trouve par terre, derrière l'autel.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est en train de voler avec les chauves-souris sous le plafond ou se tient à l'une des extrémités de la chapelle, telle une sombre silhouette dans cette vaste pièce.

K16. Accès nord de la chapelle

Cette salle voûtée relie une vaste pièce à l'est à un escalier qui monte vers l'ouest. Des alcôves dans les murs nord et sud contiennent chacune une sculpture de deux mètres quarante de haut représentant des chevaliers casqués et musculeux. Des ombres épaisses assombrissent leur visage.

Les statues sont inoffensives. La vaste pièce à l'est est la chapelle (zone K15). L'escalier à l'ouest est décrit dans la zone K29.

K17. Accès sud de la chapelle

Cette salle voûtée relie une vaste pièce à l'est à un palier d'escalier à l'ouest. À gauche du palier, l'escalier descend en colimaçon dans les ténèbres. À droite, il monte, envahi par d'épaisses couches de toiles d'araignée. Des alcôves dans les murs nord et sud contiennent chacune une sculpture de deux mètres quarante de haut représentant des chevaliers casqués armés de lames radieuses. Des ombres épaisses assombrissent leur visage.

Les statues sont inoffensives. La vaste pièce à l'est est la chapelle (zone K15). L'escalier à l'ouest est décrit dans la zone K18.

K18. Escalier de la haute tour

Les grandes marches dallées de cet escalier en colimaçon montent et descendent autour d'un pilier de pierre de six mètres de diamètre. Les toiles d'araignée qui envahissent l'escalier empêchent même de voir le plafond. Les lourdes poutres s'affaissent après des siècles passés à soutenir la masse du plafond.

Le palier se situe dans la zone K84. L'escalier monte en colimaçon autour d'un puits central (zone K18a) jusqu'au sommet de la haute tour (zone K59) à une hauteur de 90 mètres.

Un mur récemment maçonné bloque l'escalier au bout de 3 mètres en contrebas du palier ouest de la zone K17. Une fissure dans ce mur laisse passer les gaz (ou un vampire sous forme gazeuse) d'un côté à l'autre. Un personnage qui inspecte attentivement le mur peut repérer la fissure en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. Le mur est trop robuste pour que les personnages parviennent à le démolir rapidement, mais en une heure ils peuvent creuser un trou suffisamment large pour s'y faufiler, ou alors réduire la totalité du mur à l'état de briques et de gravats en 2 heures.

À 9 mètres sous le mur et 15 mètres au-dessus du bas de l'escalier, une lézarde s'est ouverte dans le mur extérieur de l'escalier en colimaçon. La lézarde fait 1,5 centimètre de large et 13 centimètres de long pour une profondeur de 30 centimètres. Elle mène à la cave à vins du château (zone K63). Les personnages remarquent automatiquement cette fissure en montant ou en descendant les escaliers. Pour se faufiler à travers, il faudrait en revanche des jours et des jours de travaux d'excavation.

Le puits autour duquel est bâti cet escalier (zone K18a) monte verticalement depuis la zone K59 jusqu'à la zone K84 sans aucun trou ni obstruction. Le mur intérieur de l'escalier, entre les marches et le puits, est solide.

K18a. Puits de la haute tour

Les personnages peuvent accéder à ce puits de pierre d'un diamètre de 3 mètres et d'une hauteur de 117 mètres depuis la base ou le sommet de la haute tour (zones K59 et K84, respectivement).

Le puits est plongé dans le noir et envahi par les toiles d'araignée. Le vent qui s'y engouffre fait trembler les toiles. Il est impossible d'escalader les parois du puits sans aide magique ni matériel d'escalade, car les prises y sont rares.

Les chauves-souris dans les catacombes (zone K84) remontent ce puits la nuit et sortent du château de Ravenloft en passant par divers trous et meurtrières au sommet de la tour (zone K59). Après s'être nourries, elles reviennent par le même chemin.

K19. Grand palier

Un escalier massif monte vers un palier de six mètres de large sur douze mètres de long. Des arches de pierre soutiennent un plafond haut de six mètres décoré de fresques. Celles-ci dépeignent des chevaliers en armure et à cheval, mais les détails sont érodés et ne sont plus reconnaissables.

De la poussière flotte dans l'air. À chaque extrémité du mur sud, un escalier monte dans l'obscurité. Entre les deux escaliers se trouvent deux alcôves identiques, chacune contenant une armure d'exposition debout, recouverte de taches sombres. Chaque armure porte une masse d'armes dont la tête a la forme d'une tête de dragon. Les mots gravés sur les arches au-dessus des armures ont été effacés.

Les deux escaliers dans le mur sud montent vers la zone K25. L'escalier massif descend vers la zone K8. Quiconque passe devant les alcôves le long du mur sud active les armures exposées.

Les deux armures sont des pièges mécaniques. Chaque piège se déclenche lorsqu'on appuie sur une plaque de pression dissimulée dans le sol devant l'alcôve correspondante. Un personnage qui cherche un piège à l'un de ces endroits repère les deux plaques de pression s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Quand un poids de 20 kilos ou plus pèse sur une plaque de pression, l'armure la plus proche de cette plaque avance d'un coup sec en agitant les bras pour fouetter l'air avec la masse d'armes. La créature située sur la plaque de pression quand le piège se déclenche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou subir 7 (2d6) dégâts contondants infligés par les coups de l'armure. Après avoir surgi et attaqué, l'armure recule. La plaque de pression se remet en place au bout d'une minute, après quoi l'armure peut se déclencher à nouveau.

L'armure est similaire à un diable à ressort métallique, c'est une petite blague destinée à effrayer les visiteurs plus qu'à les blesser. Un personnage qui utilise des outils de voleur peut désactiver une plaque de pression en réussissant un test de Dextérité DD 15. Il est également possible de désactiver un piège en détruisant l'armure qui possède une CA de 18, 5 points de vie et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

K20. Cœur du chagrin

> Un sol en mosaïque apporte une touche de couleur à cette tour par ailleurs sombre, froide et creuse qui s'élève au-dessus de vos têtes. Un escalier en colimaçon monte lentement dans l'obscurité en longeant le mur de la tour. Au milieu de la pièce descend un autre escalier.

L'escalier au centre de la pièce (zone K20a) descend vers la zone K71.

L'escalier en colimaçon n'a pas de rambarde et relie le rez-de-chaussée du château à chaque étage. L'escalier monte sur 15 mètres jusqu'à un premier palier (montré sur la carte 4) desservi par une arche ouvrant sur la zone K13. À l'est de ce passage se trouve une porte secrète dissimulant une échelle permettant de descendre jusque dans la zone K34.

L'escalier monte ensuite sur 12 mètres supplémentaires vers un autre palier (montré sur la carte 5), avec des passages voûtés ouvrant sur les zones K45 et K46, puis monte encore sur 30 mètres vers un palier situé sous le cœur de la tour (montré sur la carte 8). L'escalier monte autour du cœur jusqu'au sommet de la tour (zone K60).

Le cœur

La tour, y compris l'escalier en colimaçon, est vivante. Quand les personnages posent pour la première fois le pied sur les marches de l'escalier, lisez ceci :

> Une fois sur l'escalier en colimaçon, une lumière rougeoyante flamboie soudain au-dessus de vos têtes avant de se muer en lueur rouge mat palpitante. Vous constatez à présent toute l'immensité de cette tour. L'escalier monte sur toute la hauteur de l'édifice. La tour, de dix-huit mètres de diamètre à sa base, se rétrécit au fur et à mesure que l'on monte. Au sommet de la tour creuse, une lumière rouge palpite dans un grand cœur de cristal. L'escalier continue de monter au-dessus du cœur.

Faites faire un jet d'initiative aux personnages et au Cœur du chagrin. Si les personnages quittent la tour et y reviennent plus tard, ils peuvent refaire le jet d'initiative, mais celui du cœur reste le même.

Quand vient son tour de jouer lors du décompte de l'initiative, la tour éveillée se met à trembler et à tanguer. Les créatures dans l'escalier ou en train d'escalader la paroi de la tour au début du tour du cœur doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas chuter tout en bas de l'édifice. Les personnages à terre ou qui gravissent l'escalier en rampant réussissent automatiquement ce jet.

Le Cœur du chagrin est un cœur de cristal rouge de 3 mètres de diamètre en lévitation près du sommet de la tour. Les personnages situés sur l'escalier à proximité du cœur peuvent l'attaquer au corps à corps à condition que leurs armes aient une allonge d'au moins 3 mètres. Le cœur de verre a une CA de 15 et 50 points de vie. Si le nombre de points de vie du cœur tombe à 0, il se brise et les éclats de cristal se transforment en sang qui se déverse sur l'escalier et dans toute la tour. Une fois le Cœur du chagrin détruit, l'édifice s'arrête de trembler et l'intérieur de la tour se retrouve plongé dans le noir. Les personnages gagnent 1 500 PX s'ils détruisent le cœur.

Strahd et le Cœur du chagrin sont liés. Ce lien permet au vampire de transférer vers le cœur les dégâts qu'il subit. Si le cœur absorbe un montant de dégâts suffisant pour faire tomber son nombre de points de vie à 0, il est détruit et Strahd subit les dégâts en surplus. Le Cœur du chagrin récupère la totalité de ses points de vie à l'aube s'il lui reste au moins 1 point de vie.

C'est la volonté de Strahd qui permet au Cœur du chagrin de rester en lévitation. L'incantation d'une *dissipation de la magie* ne produit aucun effet.

Hallebardes animées. Dix hallebardes animées sont montées sur le mur le long de la section de l'escalier la plus proche du cœur. Utilisez le profil de l'**épée volante** du *Monster Manual*, mais augmentez à 1d10+1 les dégâts de la hallebarde et réduisez sa CA à 15. Les hallebardes attaquent toutes les créatures qui menacent le Cœur du chagrin.

Vampiriens. Strahd perçoit le moindre dégât infligé au Cœur du chagrin et envoie quatre **vampiriens** détruire les responsables. Ces vampiriens sont d'anciens aventuriers vaincus par Strahd il y a longtemps. Ils utilisent leur aptitude de pattes d'araignée pour escalader le mur de la tour à grande vitesse et arrivent au bout de 3 rounds.

K20a. Escalier du pied de la tour

Cet escalier relie la zone K20 à la zone K71.

K21. Escalier de la tour sud

> Des torches aux flammes vacillantes dans des appliques de fer illuminent cet escalier en colimaçon. Un vent glacé souffle dans l'escalier et semble absorber la chaleur des torches.

Le pied de l'escalier se situe dans la zone K73 ; il monte jusqu'à la zone K47 en passant par les zones K61, K9, K30 et K35.

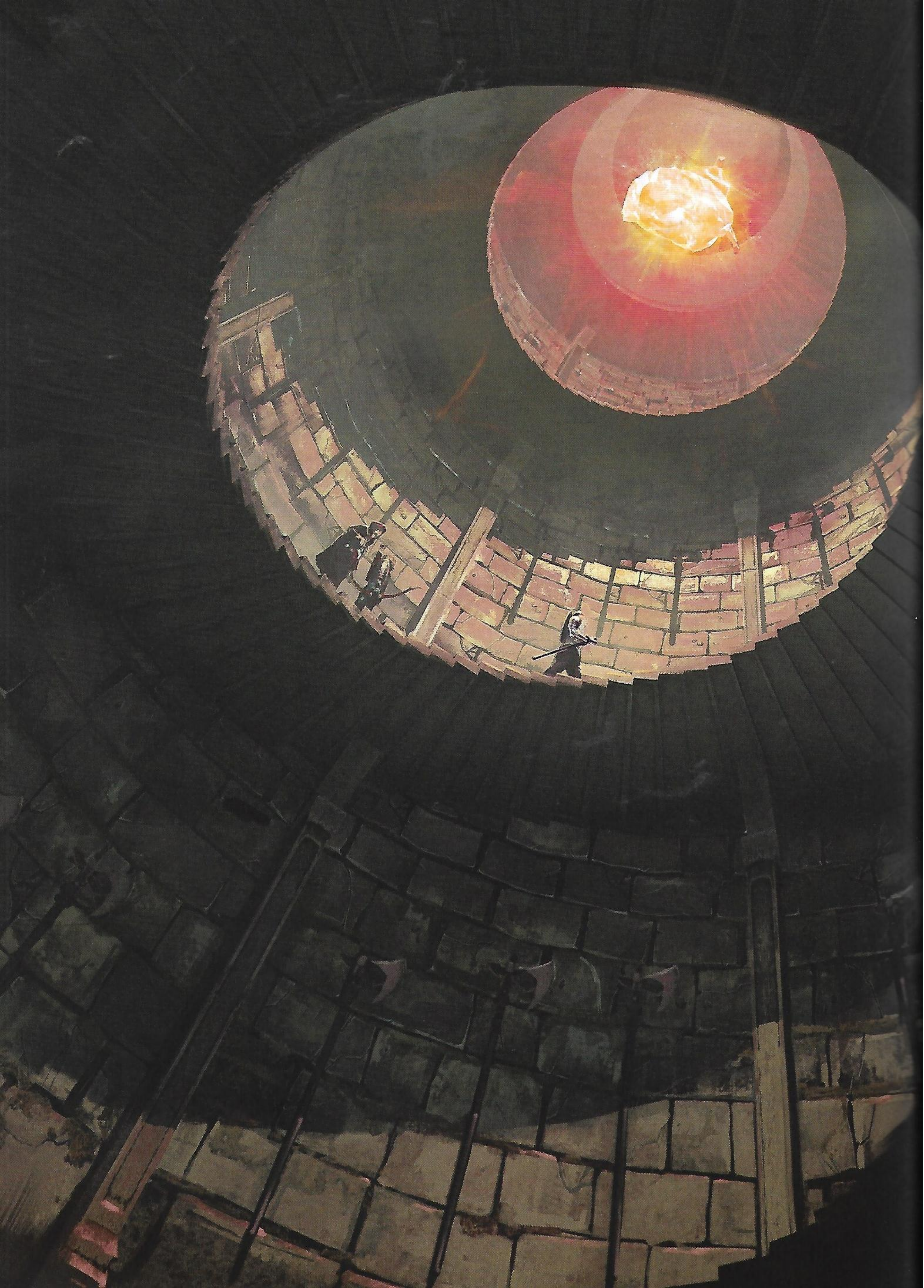
K22. Poste des archers nord

> La cour du château est visible depuis les meurtrières dans les murs.

Chaque meurtrière fait 80 centimètres de haut et 10 centimètres de large.

K23. Entrée des domestiques

> Une fenêtre encrassée dans le mur est laisse passer un peu de lumière. Une porte à côté de la fenêtre permet d'accéder à la cour nord-est du château.



Tout dans cette pièce est recouvert de poussière, y compris une grande et lourde table posée en son centre. Un livre épais est ouvert sur un bureau, à côté d'une bouteille d'encre et d'une plume d'écriture. Il y a une porte cassée dans le mur nord et un escalier dans le mur sud, qui plonge dans les ténèbres. Une silhouette squelettique vêtue d'une cotte de mailles luisante et équipée d'une hallebarde rouillée se tient péniblement au garde-à-vous de chaque côté de l'escalier.

Assemblés par Cyrus Bellevue (voir zone K62) avec du fil de fer, les squelettes sont suspendus à des patères et sont inoffensifs.

L'escalier descend jusqu'à la zone K62. La porte est qui ouvre sur la cour est bloquée dans son encadrement. Il faut réussir un test de Force DD 10 pour l'ouvrir de force. La porte nord est cassée et ses restes pendent sur ses gonds. Derrière se trouve une autre salle poussiéreuse (zone K24).

Le vieux livre est en mauvais état et ses pages fragiles, mais l'encre dans la bouteille est fraîche. En haut de chaque page est écrit ce message : « Veuillez vous inscrire pour votre confort et celui de vos proches. » Sur plus de la moitié des pages du livre sont inscrits des noms dont tous sont illisibles.

K24. Quartiers des domestiques

Des meubles cassés et des étoffes déchirées sont disséminés partout dans cette salle de six mètres sur douze. Deux fenêtres encrassées dans le coin nord-est laissent filtrer un peu de lumière. Un escalier étroit sans rampe monte le long du mur nord.

L'escalier monte vers la zone K34.

La cour du comte

Les zones K25 à K34 correspondent aux références sur la carte 4 du château.

K25. Salle d'audience

La lumière de la cour, qui passe à travers le verre brisé et l'armature de fer d'une grande fenêtre dans le mur ouest, illumine faiblement cette grande salle où règnent des ténèbres profondes et glacées. Des appliques de fer vides sont fixées sur les murs. D'innombrables toiles d'araignée poussiéreuses voilent les murs et dissimulent le plafond. Directement en face de la fenêtre se trouve une porte à double battant dans le mur est. Plus au sud se trouve une porte simple elle aussi dans le mur est. Un escalier descend à chaque extrémité du mur nord.

À l'extrémité sud de la salle, un grand trône de bois est posé sur une estrade de marbre. Ce trône au haut dossier fait face au sud, le dos tourné à la majeure partie de la salle.

Une porte secrète dans le mur sud mène à la zone K13. Elle est dissimulée sous la poussière et les toiles d'araignée, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 16 pour la trouver.

Les deux escaliers dans le mur nord descendent vers la zone K19. La porte à double battant ouvre sur la zone K26. La porte simple dans le mur est ouvre sur la zone K30.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve sur l'estrade de marbre, juste derrière le trône.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est assis sur le trône de bois.

K26. Poste de garde

Si les personnages entrent dans cette pièce par l'une ou l'autre des portes à double battant, lisez ceci :

Une fois ouverte, la porte révèle une autre porte à double battant trois mètres plus loin. Entre les deux, un couloir de trois mètres de large s'étend du nord au sud. À chaque extrémité du couloir, un squelette humain, vêtu d'une armure rouillée et de l'uniforme en haillons des gardes du château, lévite dans l'obscurité.

Les squelettes en « lévitation » sont suspendus à des patères sur les murs nord et sud. Assemblés par Cyrus Bellevue avec du fil de fer (voir la zone K62), ils sont inoffensifs. Derrière l'un des squelettes, dans le mur nord se trouve une porte secrète que l'on doit pousser pour l'ouvrir. Elle permet d'accéder à la zone K33.

Si les personnages entrent dans ce couloir par la porte secrète qui jouxte la zone K33, ils voient le squelette suspendu sur l'autre pan de la porte dès son ouverture et peuvent également voir, avec une source lumineuse ou la vision dans le noir, l'autre squelette à l'extrémité sud du couloir.

K27. Corridor du roi

Le sombre plafond voûté tapissé de toiles d'araignée de ce corridor s'élève à une hauteur de six mètres. On peut entendre, par intermittence, un gémissement sourd, évoquant la tristesse et le désespoir, retentir sur toute sa longueur.

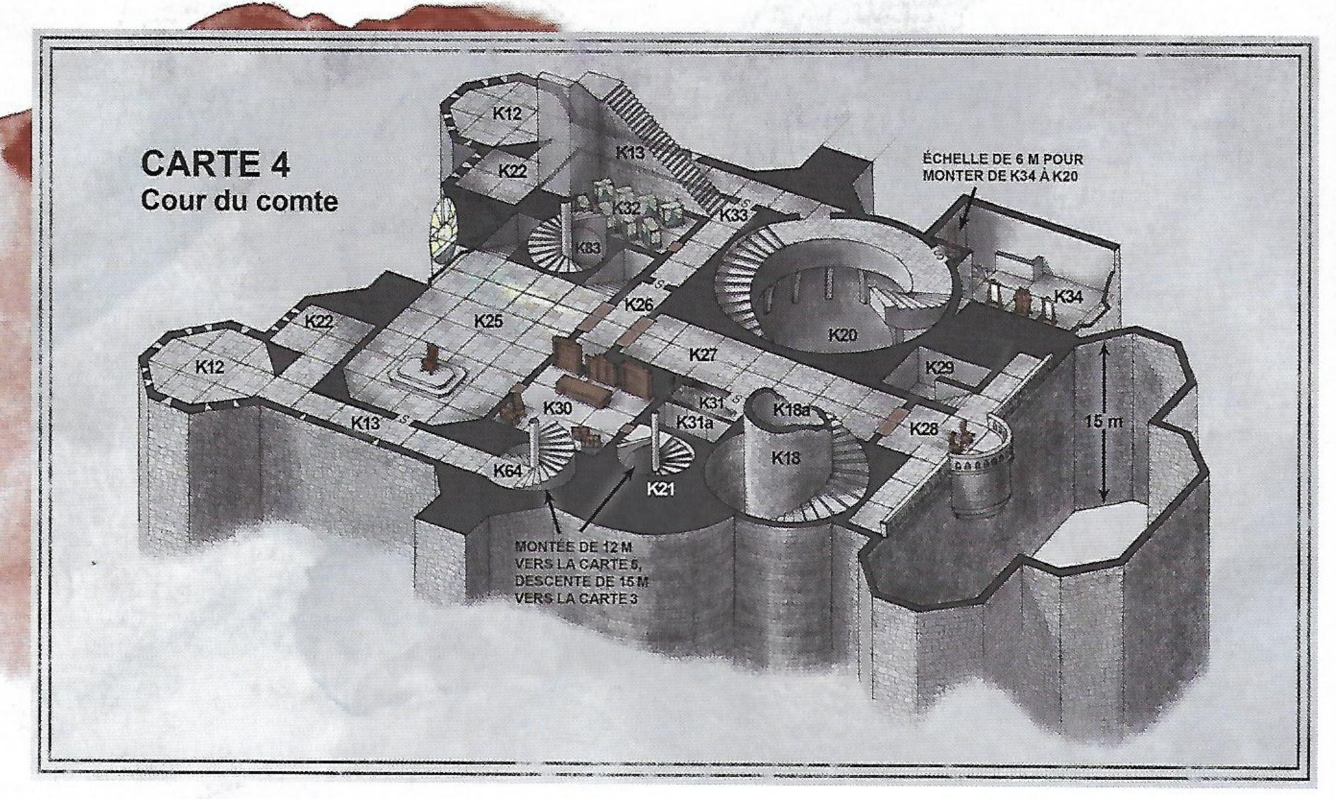
C'est simplement le vent qui est à l'origine du gémissement.

Les personnages qui examinent le plafond peuvent remarquer, en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20, des poulies et une corde qui courent sur toute la longueur du corridor au niveau du plafond, bien cachées par les toiles d'araignée. La fonction de cet assemblage est expliquée dans la section « L'envol du vampire » ci-dessous.

Au milieu du mur sud du corridor se trouve une étroite porte secrète que l'on doit tirer pour l'ouvrir. Elle permet d'accéder à la zone K31.

L'envol du vampire

Dans un compartiment au-dessus de la porte à double battant ouest est caché un mannequin de bois habillé qui ressemble trait pour trait à Strahd. Il porte une cape noire, ses crocs sont visibles, et ses bras et ses doigts aux ongles crochus sont écartés pour paraître menaçants. Le mannequin est attaché à une corde, elle-même passée dans plusieurs poulies fixées sur toute la longueur du plafond.



Lisez ceci quand un ou plusieurs personnages atteignent le milieu du corridor, quelle que soit la direction d'où ils viennent :

> Vous entendez le bruit de la pierre qui frotte contre la pierre, suivi du couinement d'une chauve-souris. Dans la direction d'où vient le bruit, vous voyez le visage doté de crocs, les griffes écartées et la cape noire et flottante d'un vampire qui se jette sur vous depuis le plafond ! Un gloussement grave et rauque résonne dans le couloir.

Le bruit de frottement est celui que produit le compartiment secret lors de son ouverture, celui de couinement, les poulies qui soutiennent le mannequin pour simuler son vol plané dans le couloir. Le gloussement est un effet magique inoffensif similaire à celui créé par le tour de magie *prestidigitation*.

Demandez aux joueurs de faire un jet d'initiative et jouez cette scène comme une rencontre de combat. Le « vampire » agit à 5 lors du décompte de l'initiative. Quand vient son tour, le mannequin vole au-dessus des personnages, à 3 mètres au-dessus du sol, et s'arrête lorsqu'il atteint l'extrémité est du couloir. Lors de son prochain tour, il fait marche arrière et retourne en volant dans son compartiment. Le piège peut de nouveau fonctionner au bout d'une minute.

Un personnage qui attaque le mannequin depuis le sol doit avoir une arme d'une portée de 3 mètres au moins. Le mannequin a une CA de 15 et 10 points de vie. Il est immunisé contre les dégâts psychiques et de poison. Si son nombre de points de vie est réduit à 0 pendant son vol plané, le mannequin se décroche et tombe par terre.

K28. Balcon du roi

> Ce long balcon qui surplombe la chapelle de Ravenloft est doté d'un parapet sculpté dans de la pierre. Deux trônes ornés, poussiéreux et tapissés de toiles d'araignée sont posés côte à côte au milieu du balcon. Ils sont dos à la porte à double battant qui permet d'accéder au balcon.

Deux **zombis de Strahd** (voir l'annexe D) sont avachis sur les trônes. Ils restent immobiles jusqu'au moment où l'un d'eux est dérangé ou si une créature arrive à portée d'allonge d'un zombie, auquel cas ils passent à l'attaque.

Le balcon se situe à 15 mètres au-dessus du sol de la chapelle (zone K15). Un escalier au nord de la porte à double battant descend vers la zone K29.

K29. Palier grinçant

> Le bois de l'escalier est vieux. Il grince et gémit sous vos pas.

L'escalier monte depuis la zone K16 vers la zone K28. Il semble instable, mais il est robuste. Les créatures dans la zone K28 ne peuvent être surprises par celles qui montent les marches grinçantes de cet escalier.

K30. Comptable du roi

> Des parchemins et des livres poussiéreux tapissent les murs de cette salle. Davantage de parchemins et de livres sont éparpillés par terre autour de quatre imposants coffres de bois dotés de solides serrures de fer. C'est seulement devant les portes dans les murs est et ouest que le passage est dégagé.
>
> Au milieu de ce désordre se trouve un long bureau noir. Une silhouette est assise sur un haut tabouret et griffonne avec une plume d'écriture sèche sur un parchemin qui semble interminable. À côté de lui pend, depuis un trou dans le plafond, une corde munie d'un gland décoratif à son extrémité.

La silhouette est celle de Lief Bordsiège (**roturier** humain, CM), un comptable. Il est enchaîné au long bureau de bois et ne porte aucune attention aux personnages ni à leurs

problèmes. Il ne quitte volontairement cette pièce sous aucun prétexte. Lief tire sur la corde dès qu'il se sent menacé.

Il faut une action pour tirer sur la corde, ce qui déclenche le son extrêmement fort d'un gong que l'on frappe. Une ou plusieurs créatures arrivent en 1d6 rounds et attaquent les personnages encore présents dans la salle. Déterminez les créatures au hasard en lançant un d4 :

d4	Créature
1	1d6 **ombres**
2	1d4 **vampiriens**
3	1d4 **nécrophages**
4	1 **âme-en-peine** et 1d4+1 **spectres**

Strahd oblige Lief à le servir depuis longtemps. Il s'occupe de tous ses livres et répertorie les biens et conquêtes du vampire. Lief est ici depuis si longtemps qu'il ne se souvient plus de son arrivée. Il est grincheux, car Strahd lui interdit de répertorier l'ensemble de ses trésors. Il a toutefois découvert où se trouve l'un des trésors secrets de Strahd. Si les personnages le traitent avec gentillesse, Lief leur divulguera l'endroit où est caché le *symbole sacré du Corbeau* (voir l'annexe C), comme indiqué par votre tirage de cartes. Lief peut dessiner une carte simplifiée indiquant l'itinéraire à suivre pour atteindre cet endroit. Sa carte est géographiquement correcte, mais il admet ne pas connaître les éventuels dangers qu'ils pourraient croiser en chemin. Lief ne connaît pas nécessairement le chemin le plus direct pour atteindre l'endroit où se trouve le symbole.

Lief sait qu'il existe une clé qui peut déverrouiller les quatre coffres, mais il ne se souvient plus de l'endroit où il l'a cachée. Voir « Trésor » ci-dessous pour plus d'informations.

La porte ouest ouvre sur la zone K25. La porte est ouvre sur l'escalier (zone K21) qui descend vers la zone K9 et monte vers un palier permettant d'accéder à la zone K35. L'escalier continue ensuite son ascension jusqu'à la zone K47.

Trésor

La salle contient plusieurs centaines de livres et parchemins de comptabilité sans valeur. Le premier personnage qui passe un minimum de 10 minutes à fouiller la pièce et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 trouve un livre à la couverture de cuir tachée de sang. Les pages de ce livre ont été évidées pour créer un trou dans lequel Lief a caché la clé de fer qui déverrouille les quatre coffres de bois de cette salle.

Deux des coffres verrouillés contiennent 10 000 pc chacun. Le troisième contient 1 000 po et le quatrième 500 pp cachées sous un *manuel de bonne santé*.

K31. Mécanisme de piège

> Des odeurs de graisse et de bois ciré assaillent vos narines lorsque vous ouvrez la porte. La totalité ou presque de l'espace dans cette pièce de trois mètres sur six est occupée par une machinerie complexe. Il reste peu d'espace entre les engrenages de pierre, les chaînes et les poulies de fer. Au sud, de l'autre côté du mécanisme se trouve un puits rectangulaire qui monte et s'enfonce dans les ténèbres. Sur le mur ouest est fixée une plaque métallique dans laquelle est fiché un levier de fer abaissé.

Regardez le diagramme de la page 76. Le puits (zone K31a) descend de 27 mètres depuis cette pièce jusqu'à la zone K61 et monte de 12 mètres jusqu'à la zone K31b. Il monte encore de 12 mètres supplémentaires jusqu'à une trappe de pierre dans le plafond qui ouvre sur la zone K47.

Si quelqu'un active la machine depuis cette pièce, une cabine d'ascenseur en pierre monte depuis le fond du puits jusqu'à son sommet, en passant par cette zone. Voir la zone K61 pour plus d'informations sur le piège de l'ascenseur.

Un personnage peut tenter de saboter la machinerie dans cette pièce en y consacrant une minute. Le piège de l'ascenseur ne fonctionnera plus tant que la machinerie n'est pas réparée.

Le levier de fer fiché dans le mur ouest est normalement abaissé. S'il est levé, il déclenche le piège et fait monter l'ascenseur, s'il est baissé, il fait descendre l'ascenseur et réamorce le piège.

Quand le piège de l'ascenseur dans la zone K61 est déclenché, toutes les chaînes, poulies et roues dentées de cette salle bougent à l'unisson. L'ascenseur atteint le sommet du puits en 10 secondes (1 round) et la machinerie continue de fonctionner tant qu'il n'a pas atteint cette position.

On remarque facilement une porte secrète dans le mur nord de ce côté-ci de la pièce (aucun test de caractéristique n'est nécessaire). Elle ouvre sur la zone K27.

K31a. Puits de l'ascenseur

> De l'air froid s'engouffre dans ce puits rectangulaire aux murs moisis et patinés par l'usure. Des chaînes de fer tendues montent et descendent dans le conduit. Les maillons sont épais et graissés.

Le puits fait 51 mètres de haut. Le fond se situe dans la zone K61. Il monte de 27 mètres jusqu'à la zone K31, puis de 12 mètres jusqu'à la zone K31b et de 12 mètres encore



Lief Bordsiège

jusqu'à la zone K47. Quand le piège de l'ascenseur est déclenché (voir la zone K61 pour les détails de ce piège), une cabine d'ascenseur en pierre de 3 mètres sur 3 monte dans la moitié ouest du puits. En même temps, un bloc de pierre compact faisant office de contrepoids, lui aussi de 3 mètres sur 3, descend dans la moitié est du puits. Sur ces deux blocs de pierre sont fixées d'épaisses chaînes de fer qui permettent de les faire monter et descendre.

Il est impossible d'escalader les parois du puits sans aide magique ou matériel d'escalade, car les murs sont lisses et glissants à cause de la moisissure. Les chaînes de fer sont trop épaisses et difficiles à agripper à cause de la graisse.

Une trappe de pierre de 1,50 mètre de côté dans le plafond du puits peut être ouverte en la soulevant et permet d'accéder à la zone K47.

K31b. Accès au puits

Cette salle de trois mètres de côté surplombe un puits vertical au sud qui plonge et s'élève dans les ténèbres.

Ce point de vue se situe à 39 mètres au-dessus du fond du puits (zone K61). Douze mètres plus bas se trouve la zone K31a et douze mètres au-dessus, la trappe de pierre dans le plafond qui ouvre sur la zone K47.

On remarque facilement une porte secrète dans le mur nord de ce côté-ci de la pièce (aucun test de caractéristique n'est nécessaire). Elle ouvre sur la zone K39.

K32. Une domestique en enfer

Des lampes à huile illuminent cette longue salle rectangulaire aux murs en lambris de chêne. Des voiles de dentelle tachés et jaunis ornent huit lits à baldaquin. La silhouette d'une femme se déplace avec souplesse dans la salle. Elle fredonne en dépoussiérant les meubles. Elle porte autour de son cou pâle et fin un collier en or orné d'un rubis en pendentif.

Helga Ruvak, une domestique, est une **vampirienne**. Elle dit être la fille du bottier du village et avoir été enlevée et forcée à servir Strahd. Si nécessaire, elle supplie à genoux les personnages de la sortir de cet horrible endroit.

Helga se joindra au groupe si les personnages lui demandent de les accompagner. Elle a l'intention de les attaquer, mais le fait uniquement si se présente une opportunité où elle n'a pas à combattre le groupe dans son ensemble. Elle attaque aussi si Strahd lui en donne l'ordre.

Helga joue le rôle de l'innocente damoiselle en détresse jusqu'au dernier moment et ne révèle sa férocité que lorsqu'elle passe à l'attaque. Elle est vraiment la fille du bottier, mais a choisi de suivre la voie du mal aux côtés de Strahd.

Trésor

Le collier en or orné d'un rubis en pendentif que possède Helga est un cadeau de Strahd. Ce collier a été fabriqué il y a presque cinq siècles et vaut 750 po.

K33. Escalier des appartements du roi

Ce couloir plongé dans le noir est dissimulé entre deux portes secrètes.

On a passé un coup de balai dans ce corridor au plafond en voûte. Des lambris de chêne d'un mètre vingt de haut ornent les murs. Sur le mur est, au-dessus du lambris sont fixées trois lampes à huile éteintes espacées de trois mètres les unes des autres. Dans le mur ouest se trouve une simple porte de bois dont les fissures laissent filtrer un peu de lumière. Un escalier à l'extrémité nord du mur ouest monte dans l'obscurité.

L'escalier monte de 12 mètres jusqu'à la zone K45. La porte dans le mur ouest ouvre sur la zone K32.

K34. Étage des domestiques

Des fenêtres encrassées laissent filtrer un peu de lumière dans cette salle à l'étage. Des cadres de lits brisés et des matelas déchiquetés jonchent le sol. Une haute garde-robe poussiéreuse ayant la forme approximative d'un cercueil, avec ses portes noires peintes de motifs ressemblant à des créatures féeriques, est posée entre deux psychés craquelées suspendues au mur sud. Un escalier descend le long du mur nord.

Lisez ceci si quelqu'un ouvre la garde-robe :

Une robe entièrement blanche mais jaunie par le temps surgit en volant de la garde-robe et commence à danser au milieu de la pièce, au rythme de l'orage.

Si quelqu'un touche la robe, elle tombe par terre, inanimée. Sinon, elle continue de danser indéfiniment. La garde-robe contient quelques livrées de domestique moisies, toutes inanimées et sans valeur.

Dans le mur sud, derrière le miroir suspendu à l'ouest de la garde-robe, se trouve une porte secrète. Lorsqu'on la tire pour l'ouvrir, elle révèle un placard envahi par la poussière et les toiles d'araignée, contenant une échelle de bois qui monte de 6 mètres vers une autre porte secrète dans l'escalier de la tour (zone K20).

L'escalier descend vers la zone K24.

Les salles du Sanglot

Les zones K35 à K46 correspondent aux références sur la carte 5 du château.

K35. Vermine gardienne

Une porte en acier ornée de fines gravures ferme l'extrémité ouest de ce court corridor plongé dans l'obscurité. Les gravures sont particulièrement détaillées. La porte, que le temps a ignorée, semble briller sous l'effet de sa propre lumière. De chaque côté de la porte se trouvent deux alcôves plongées dans l'ombre. Une sombre silhouette aux contours vaguement humains se tient debout dans chacune d'elles.

Les sombres silhouettes sont en réalité quatre nuées de rats empilées les unes sur les autres pour dessiner des formes humanoïdes (deux nuées par alcôve). Ces rats sont sous le contrôle de Strahd et attaquent quiconque tente de traverser cette zone.

Les gravures sur la porte en acier représentent un roi humain en armure et à cheval avec, en arrière-plan, une majestueuse chaîne de montagnes et des étoiles filantes. De minuscules silhouettes de gens et de loups entourent ces gravures.

K36. Salle à manger du comte

> La poussière envahit vos poumons. Une odeur écœurante et très forte de décomposition plane dans cette salle au milieu de laquelle se trouve une longue table de chêne recouverte de poussière, tout comme le service de porcelaine et l'argenterie qui y sont disposés. Au milieu de la table, un gros gâteau à étages penche fortement sur un côté. Le glaçage autrefois blanc a viré au vert avec le temps. Des toiles d'araignée pendent telles des dentelles poussiéreuses sur les bords du gâteau. Une petite poupée représentant une femme joliment vêtue en orne le sommet. Un lustre en fer forgé recouvert de toiles d'araignée est suspendu au-dessus. Devant une fenêtre cintrée dans le mur sud sont tirés d'épais rideaux. Un luth poussiéreux est posé sur un support de bois près de la fenêtre et, dans le coin sud-ouest, une grande harpe recouverte de toiles d'araignée.

Le gâteau de mariage est vieux de plus de quatre siècles, mais il conserve cet état déplorable par la volonté de Strahd. La figurine de marié qui était au sommet du gâteau a été jetée par terre il y a longtemps. Un personnage qui inspecte le sol poussiéreux la trouve s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Si les personnages sortent de la pièce avec la figurine du marié, lisez ce qui suit s'ils reviennent plus tard dans cette pièce :

> Les rideaux gonflés par le vent attirent votre attention vers la fenêtre à présent brisée. Des morceaux de gâteau pourri jonchent le sol, comme si quelque chose s'en était extirpé.

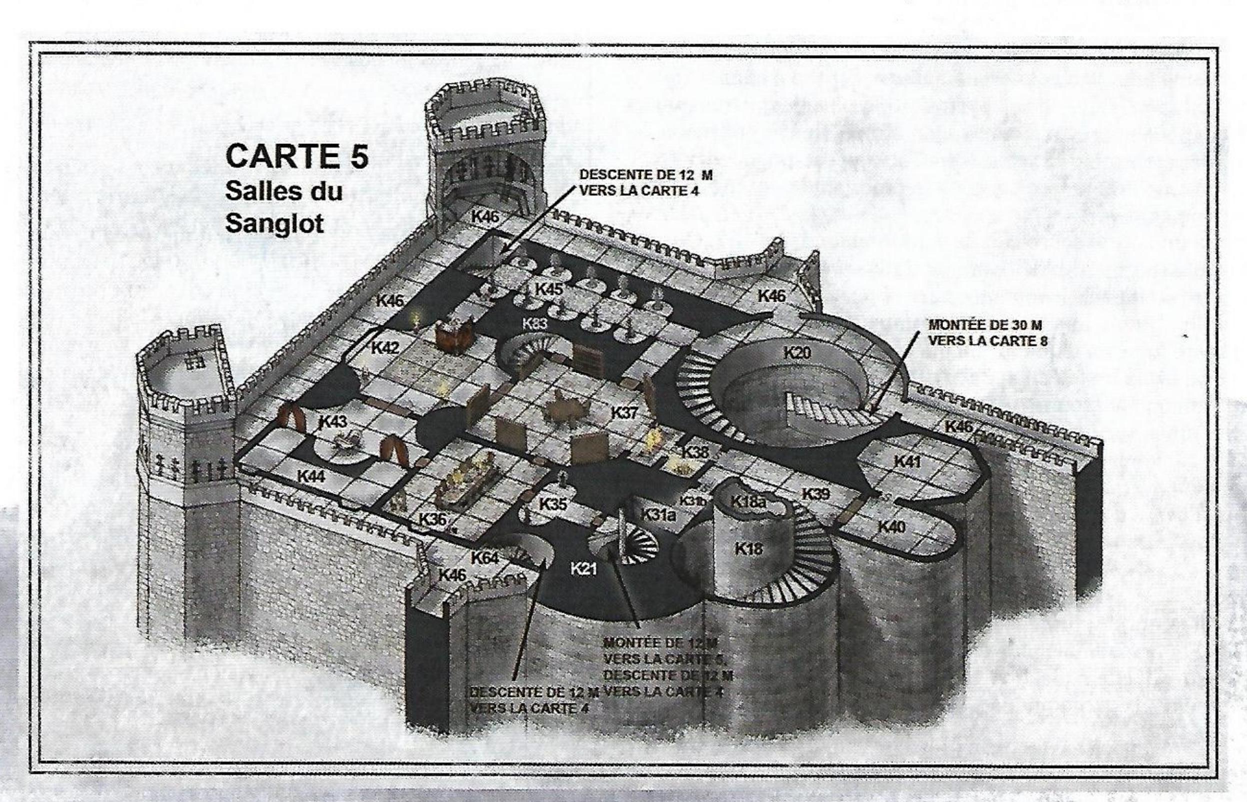
Deux choses peuvent expliquer le gâteau en morceaux et la fenêtre cassée. Choisissez celle qui vous paraît la plus effrayante :

- Strahd réduit le gâteau en bouillie et casse la fenêtre pour que les personnages croient que quelque chose d'horrible est à présent en train de les traquer.
- La haine de Strahd prend une forme tangible qui s'extirpe du gâteau (le symbole de l'amour entre Sergei et Tatyana) et s'échappe par la fenêtre. La « haine de Strahd » a le profil d'un **traqueur invisible** et tente de tuer le personnage en possession de la figurine du marié.

Des portes de bois s'ouvrent dans les murs nord et ouest de cette salle qui comporte également une porte ornée en acier dans le mur est (voir la zone K35 pour plus d'informations).

La harpe fait 2 mètres de haut et pèse près de 150 kilos. Elle est fabriquée dans un bois teint d'une couleur sombre sur lequel sont sculptés des cerfs et des roses. Ses cordes sont en boyaux séchés.

Un personnage qui joue de cette harpe et réussit un test de Charisme (Représentation) DD 15 parvient à convoquer le fantôme de Pidlwick, un petit homme vêtu comme un bouffon, coiffé d'un bonnet d'âne pointu au bout duquel est attachée une clochette. Il demande : « Pourquoi me faire sortir de ma tombe pour venir devant vous ? » Quelle que soit la réponse, il loue le talent du personnage qui a joué de la harpe et dit : « Dans ma crypte sous le château, vous trouverez un trésor digne du talent que vous possédez ! Puisse-t-il vous aider à apaiser cet endroit tourmenté. » Si



les personnages pensent à lui demander qui il est, le bouffon répond : « Pidlwick. » S'ils lui demandent les raisons de sa mort, il répond d'un ton grave : « Je suis tombé dans les escaliers. » Si Pidlwick II (voir la zone K59) accompagne le groupe, le fantôme montre du doigt l'effigie mécanique et dit : « C'est lui qui m'a poussé dans les escaliers. »

Sans rien d'autre à ajouter, le fantôme disparaît pour toujours, mais il se défend si les personnages l'attaquent.

Trésor

Le luth, malgré son ancienneté et la poussière qui le recouvre, a survécu au ravage du temps. C'est un *instrument de barde* magique appelé un *luth Doss*.

K37. Bureau

Un beau feu de cheminée diffuse des vagues de lumière ondoyante rouge et ambrée dans toute cette pièce. Sur les murs sont alignés des livres anciens, leur couverture de cuir cirée encore préservée car ils ont été manipulés avec grand soin. Tout est en ordre ici. Le sol de pierre est dissimulé sous un tapis épais et somptueux. Au centre de la pièce se trouve une grande table basse, tellement cirée qu'on peut se voir dedans. Même le tisonnier dans son support près de l'âtre où brûle le feu est lustré. Des divans et canapés volumineux sont disposés dans la salle. Deux chaises de bois couleur bordeaux, avec un siège de cuir rembourré et des coussins pour le dos, font face au feu. Un énorme tableau est accroché au-dessus du manteau de la cheminée, entouré d'un large cadre doré. La lumière ondoyante du feu éclaire le portrait soigneusement réalisé. La personne dépeinte ressemble trait pour trait à Ireena Kolyana.

Cette salle contient plusieurs sorties : une grande porte à double battant dans le mur ouest, une porte simple à chaque extrémité du mur nord et une porte simple au sud.

Le portrait au-dessus de l'âtre représente Tatyana, une jolie jeune femme aux cheveux auburn. Strahd a commandé la réalisation de ce portrait il y a plus de quatre siècles pour impressionner sa bien-aimée. Le fait qu'Ireena Kolyana ressemble exactement à Tatyana est, pour Strahd, une preuve que les deux femmes sont nées avec la même âme.

Il y a une porte secrète dans le mur au fond de l'âtre. On peut l'ouvrir en levant le tisonnier dans son support. Le feu doit être éteint si l'on veut atteindre la porte secrète sans se brûler. Sinon, une créature qui entre dans l'âtre pour la première fois lors d'un tour ou qui commence son tour dans l'âtre où brûle un feu subit 5 (1d10) dégâts de feu et prend feu. Tant que personne n'effectue une action pour éteindre les flammes sur une créature, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours (ces dégâts de feu se cumulent avec ceux qu'une créature subit si elle se trouve dans l'âtre).

La porte secrète permet d'accéder à la zone K38.

Trésor

Le vrai trésor de cette pièce, c'est la collection de livres de Strahd qui rassemble plus d'un millier d'œuvres uniques en leur genre. Cette collection vaut 80 000 po, mais son transport risque d'être compliqué.

Lancez un d12 et consultez la table suivante pour déterminer le sujet d'un livre choisi au hasard.

d12	Livre
1	Livre d'alchimie
2	Bestiaire d'animaux étranges
3	Biographie d'une reine ou d'un roi oublié
4	Livre de recettes exotiques
5	Livre d'héraldique
6	Livre de stratégie militaire
7	Roman épique
8	Guide sur les vins
9	Texte hérétique
10	Traité d'histoire
11	Anthologie de poésies
12	Traité de théologie

Destination de téléportation

Les personnages qui se téléportent vers cet endroit depuis la zone K78 apparaissent devant le portrait de Tatyana.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est posé sur le manteau de la cheminée, sous le portrait de Tatyana.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd, celui-ci est assis sur l'une des chaises rembourrées, le regard plongé dans le feu de cheminée.

K38. Fausse salle aux trésors

Sur le sol de cette pièce enfumée est posé un coffre fermé, entouré de piles de pièces d'or, d'argent et de cuivre. Les pieds en forme de griffes et la finition du coffre signalent le travail d'un artisan talentueux.

Deux appliques pour torche sont fixées sur le mur est. Celle la plus au sud contient une torche dotée d'un manche métallique finement ouvragé. L'autre est vide. Un squelette vêtu d'un harnois cassé est affalé contre le mur. Sa main droite est posée contre sa gorge et la gauche tient la torche que devait contenir l'applique vide.

Les pièces de monnaie éparpillées autour du coffre piégé forment un total de 50 po, 100 pa et 2000 pc. Le coffre pèse 20 kilos et n'est pas fermé à clé. Son ouverture provoque la diffusion d'un gaz soporifique dans toute la pièce. Les créatures présentes doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour ne pas être paralysées pendant 4 heures. Si tous les personnages se retrouvent paralysés, les sorcières dont l'antre se trouve dans la zone K56 les trouvent, les traînent jusque dans la zone K50 et les laissent là-bas sans leur faire de mal. Si un personnage au moins résiste aux effets du gaz, aucune sorcière n'apparaît.

Le squelette en armure affalé par terre est tout ce qu'il reste d'un aventurier. Il n'y a aucun objet de valeur sur son cadavre.

Portes secrètes

Cette salle est dissimulée derrière deux portes secrètes.

Celle à l'ouest se trouve dans le mur au fond de l'âtre (zone K37). D'ici, il faut la tirer pour l'ouvrir, tout en levant



un simple loquet mécanique de verrouillage (relié au tisonnier dans le bureau). Il est également possible qu'un personnage l'ouvre par hasard en levant le tisonnier dans la zone K37. Sinon, les personnages peuvent la trouver par les moyens habituels, mais la réussite d'un test de fouille ne révèle pas son mécanisme d'ouverture. Seule la méthode empirique permet de le trouver, mais les personnages peuvent également contourner ce problème grâce à un sort de *déblocage* ou une magie similaire.

La porte secrète à l'extrémité nord du mur est est verrouillée. Si la torche dans la main du squelette est remise en place dans l'applique vide, la porte secrète s'ouvre vers l'intérieur et révèle la zone K39 située derrière. Si l'on retire la torche de son applique, cette porte dérobée se ferme et se verrouille comme elle l'était avant. Les personnages peuvent trouver cette porte secrète normalement, mais la réussite d'un test de fouille ne révèle pas son mécanisme d'ouverture. Seule la méthode empirique permet de le trouver, mais les personnages peuvent également contourner ce problème grâce à un sort de *déblocage* ou une magie similaire.

K39. Couloir des toiles

> Cet ancien couloir est envahi de toiles d'araignée, éclaircies au centre du couloir pour y ouvrir un unique passage.

Le plafond voûté de 6 mètres est caché sous une épaisse couche de toiles d'araignée. L'extrémité est du couloir est fermée par une magnifique porte de bronze gravé à double battant en forme d'arche. On peut l'ouvrir en la tirant, révélant la zone K40 située derrière.

La plus grande partie du couloir est envahie de toiles d'araignée géante (voir « Dangers des donjons » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*). Les personnages qui s'écartent du passage dégagé risquent de s'engluer dans ces toiles.

Portes secrètes

À l'extrémité ouest du couloir se trouvent deux portes secrètes.

On ne peut pas ouvrir la porte secrète dans le mur ouest depuis ce côté-ci, sauf en ayant recours à la magie (avec un sort de *déblocage*, par exemple). Voir la zone K38 pour plus d'informations sur cette porte secrète. Si les personnages passent cette porte depuis la zone K38, elle se referme et se verrouille derrière eux s'ils n'ont pas prévu un moyen de la maintenir ouverte.

Une porte secrète étroite à l'extrémité ouest du mur sud est cachée derrière une épaisse couche de toiles d'araignée. Si ces toiles sont dégagées, les personnages peuvent chercher et trouver cette porte secrète en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. On ouvre cette porte en la tirant et elle révèle la zone K31b.

K40. Beffroi

> Vous entendez la pluie et l'orage à l'extérieur, et l'air ici est froid et humide. De longs voiles de toiles d'araignée envahissent la pièce, compliquant l'estimation de ses dimensions. Un unique passage étroit et dégagé mène vers le centre de la pièce plongée dans l'obscurité, où une corde pend du plafond.

La corde est attachée à une grande cloche montée sur une armature de bois à une hauteur de 15 mètres. Tirer sur la corde ou y grimper déclenche un long et puissant « GONG ». Ce son éveille l'attention de cinq **araignées géantes** qui tombent de leurs toiles pour attaquer. Les araignées attaquent uniquement pour se défendre ou si la cloche retentit.

La plus grande partie du beffroi est envahie de toiles d'araignée géante (voir « Dangers des donjons » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*). Les personnages qui les traversent risquent de s'y engluer.

À l'extrémité ouest du mur nord, derrière une épaisse couche de toiles, se trouve une porte secrète qui ouvre sur la zone K41.

K41. Salle aux trésors

> Il n'y a ni poussière ni toile d'araignée dans cette chambre forte octogonale. Le plafond en dôme à une hauteur de douze mètres est peint en noir et parsemé de constellations d'étoiles brillantes et inhabituelles. Une tour carrée de six mètres de côté et de neuf mètres de haut, dont chaque mur est percé de meurtrières et dont le toit est crénelé, tient tout juste dans cette chambre forte.

Le plafond en dôme est enduit de goudron séché. Les « étoiles » sont des éclats de cristal luisant incrustés dans

le goudron qui diffusent chacune une lumière équivalente à celle d'une bougie. La chambre forte est faiblement éclairée grâce à ce « ciel nocturne » étoilé.

Le trésor secret de Strahd, qui rassemble toutes les richesses pillées par le vampire, se trouve dans cette tour d'adamantium, en réalité une *forteresse instantanée de Daern* (voir le chapitre 7, « Les trésors », du *Dungeon Master's Guide*). Seul Strahd connaît le mot de commande qui modifie la taille et la forme de cette tour et qui ne peut être prononcé que si tous les trésors qu'elle contient ont été retirés. Lui seul peut ouvrir les deux entrées de la forteresse : une porte en adamantium scellée située à la base de la tour dans le mur nord et une trappe en adamantium située sur le toit.

Les meurtrières de la tour font 10 centimètres de large et 60 centimètres de haut. Ses murs ont une épaisseur de 8 centimètres. Les personnages capables de réduire leur taille ou de prendre une forme gazeuse peuvent entrer dans la tour en passant par ces meurtrières.

Trésor

Au rez-de-chaussée de la *forteresse instantanée de Daern* se trouvent 50 000 pc, 10 000 pa, 10 000 po, 1 000 pp, un assortiment de 15 pierres précieuses (de 100 po chacune) et un *bouclier +2* armorié d'un dragon d'argent stylisé, l'emblème de l'ordre du Dragon d'argent (voir le chapitre 7). Le bouclier murmure des avertissements à son porteur, ce qui lui confère un bonus de +2 à l'initiative s'il n'est pas neutralisé.

À l'étage de la tour se trouvent un sac de velours rouge contenant 10 bijoux (de 250 po chacun), une *cruche alchimique*, un *heaume scintillant*, un *sceptre du gardien des pactes +1* et un coffret de bois déverrouillé dans lequel se trouvent quatre compartiments contenant chacun une *potion de soins supérieurs*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve sur les pièces empilées au rez-de-chaussée de la tour.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il se trouve sur le toit de la tour.

K42. Chambre à coucher du roi

> De douces odeurs flottent dans cette pièce subtilement éclairée. Une grande fenêtre cintrée dans le mur ouest est dissimulée par d'épaisses tentures rouges dont les glands dorés scintillent sous la lumière de trois candélabres posés sur de petites tables disséminées dans la pièce. De hautes bougies blanches diffusent une lumière vive et constante.
>
> Un grand lit aux voiles de soie accrochés au baldaquin se trouve tête contre le mur nord. Un grand « Z » a été minutieusement sculpté sur la tête de lit. Sur les draps et couvertures de velours et de satin est allongée une jeune femme en robe de chambre. L'un de ses délicats chaussons est tombé par terre au pied du lit.

Des portes cintrées à double battant s'ouvrent sur cette pièce au sud et à l'est.

La fenêtre se compose de quatre hauts carreaux de verre enchâssés dans une armature de plomb. Des petits gonds de fer sont fixés sur les deux carreaux supérieurs pour permettre leur ouverture. Ils sont également dotés de loquets de fer pour les maintenir fermés. La fenêtre donne sur le parapet (zone K46).



Gertruda

C'est Gertruda (**roturière** humaine, NB), la fille de Mary la Folle (voir le chapitre 3, zone E3) qui est allongée sur le lit. Gertruda ne se rend pas compte des dangers qui la menacent et ne se méfie absolument pas de Strahd qui l'a charmée. Protégée par sa mère, elle n'a jamais pu sortir de chez elle lorsqu'elle était enfant. Elle a finalement réussi à fuguer discrètement pour se rendre au château, attirée par la beauté du lieu.

Gertruda est une femme innocente et ses années d'isolement ont faussé son sens des réalités. Par conséquent, elle continue de voir la vie comme un conte de fées. Elle prend toujours la décision la plus simpliste lorsqu'elle doit faire un choix. Elle est naïve au point d'être un danger pour elle-même et autrui. Heureusement pour elle, Strahd ne l'a pas encore mordue, mais il a l'intention de le faire (et c'est tant mieux s'il peut la mordre sous les yeux des personnages sans qu'ils ne puissent rien y faire).

À côté du lit, dans le mur nord, se trouve une porte secrète. Il faut la pousser pour l'ouvrir et elle révèle un couloir poussiéreux au bout duquel se trouve une autre porte secrète au fond d'une alcôve (voir la zone K45 pour plus d'informations). Gertruda ne connaît pas l'existence de cette porte secrète.

K43. Cabinet de toilette

> Des rideaux de satin rouge sont pendus de part et d'autre des passages voûtés situés à chaque extrémité du mur sud de cette sombre pièce. Au milieu de la pièce, entre les passages, il y a une grande baignoire de fer ornée aux pieds griffus. Elle est pleine de sang.

Les deux passages voûtés ouvrent sur la zone K44.

Esprit tourmenté

L'esprit de Varushka, une domestique, hante ce cabinet. Elle s'est suicidée plutôt que de se transformer en vampirienne quand Strahd a commencé à se repaître de son sang.

Le sang dans la baignoire n'est pas réel, c'est une manifestation de l'esprit tourmenté de Varushka. Lisez ceci si quelqu'un touche ou remue le sang d'une façon ou d'une autre :

> Une créature ensanglantée surgit brusquement de la baignoire et s'accroche au plafond en gloussant frénétiquement. Du sang dégouline sur sa chair pâle, ses membres squelettiques et ses cheveux filasseux alors qu'elle détale au loin.

La créature qui s'est extirpée de la baignoire n'est pas plus réelle que le sang. Il est impossible de la blesser et elle n'attaque pas. Elle traverse le plafond à toute vitesse et disparaît dans la zone K44 en empruntant l'un des passages voûtés. Elle disparaît une fois arrivée là-bas.

K44. Dressing

> Des vêtements protocolaires et des capes noires sont suspendus à des patères fixées aux murs. Deux fenêtres cintrées dans le mur sud sont cachées par d'épais rideaux.

On trouve ici dix-huit capes et seize beaux vêtements. Des rideaux de satin rouge sont suspendus de part et d'autre des passages voûtés qui permettent de passer de ce dressing au cabinet de toilette attenant (zone K43).

K45. Hall des héros

> Des alcôves plongées dans le noir bordent les murs de ce long couloir. Le plafond s'est effondré et les gravats jonchent le sol en dessous. En haut, les poutres du toit de Ravenloft sont visibles. Les éclairs que lancent les sombres nuages illuminent sporadiquement le couloir et les visages des statues grandeur nature dans les alcôves. Chaque visage est figé de terreur.

Les dix statues qui se trouvent dans les alcôves de ce couloir représentent d'anciens héros. Normalement, leurs visages sont stoïques et inexpressifs, mais à chaque fois que des éclairs les illuminent, ils expriment une terreur absolue, puis reviennent à la normale dès que le hall replonge dans l'obscurité.

Les esprits des ancêtres de Strahd ont investi ces statues et pleurent la fin de leur lignée. Chaque esprit répondra à une question qu'on lui pose directement. Leurs réponses sont toujours courtes et vagues et il y a 20 pour cent de chances que chacune d'elles soit fausse.

L'escalier à l'extrémité ouest du couloir descend de 12 mètres vers la zone K33. Un passage voûté ouvert à l'est révèle un palier dans une tour (un des paliers de la zone K20).

K46. Parapets

> Vous vous tenez sur un chemin de ronde de trois mètres de large qui encercle la plus grande partie du château. Le crachin tombe sans cesse, ponctué par d'occasionnels coups de tonnerre ou éclairs lumineux. Loin en dessous luisent les dalles trempées de la cour.

Le chemin de ronde court au sommet de la façade du château. Des chemins de ronde crénelés s'étendent vers le nord, le sud et l'est depuis le château et rejoignent les remparts extérieurs de l'édifice (voir la carte 2 pour connaître la longueur et l'emplacement des remparts du château). Toutes les fenêtres entre le château et cette zone sont fermées et verrouillées, mais on peut facilement casser leurs carreaux.

Si les personnages s'attardent sur les parapets ou au sommet des remparts du château pendant plus de 5 minutes, ils rencontrent l'**armure animée de Strahd** (voir l'annexe D) en train de faire sa ronde. Elle patrouille jour et nuit sur les parapets et les remparts extérieurs de Ravenloft. Sous un ciel assombri, les personnages sans la vision dans le noir risquent probablement d'entendre les cliquetis de l'armure avant de la voir.

L'armure n'est pas récupérable si son nombre de points de vie est réduit à 0.

Les tours de Ravenloft

Les zones K47 à K60 correspondent aux références sur les cartes 6 à 10 du château de Ravenloft.

K47. Portrait de Strahd

> Vous arrivez sur un palier plongé dans l'obscurité de trois mètres de large et de six mètres de long. Un courant d'air froid descend de l'escalier en colimaçon à l'extrémité nord du mur est et siffle plaintivement en traversant la pièce avant de s'engouffrer dans l'escalier au sud.
>
> Un tapis carré aux nombreuses fioritures recouvre le sol au sud. Dans le mur ouest se trouve une porte de bois cerclée de fer avec, juste en face, une trappe de bois au sol. Un portrait encadré représentant un bel homme bien habillé, au regard serein et pénétrant, est accroché sur le mur nord au-dessus de la trappe.

Le tapis orné est en réalité un **tapis étrangleur**. Il attaque les créatures autres que les morts-vivants qui marchent dessus ou celles qui tentent de le bouger ou de le déplacer d'une façon ou d'une autre. Il recouvre le sol de pierre nue.

La trappe de bois carrée de 1,20 mètre de côté est aussi épaisse que le sol. Elle est munie de gonds encastrés et d'un anneau de fer sur le bord opposé. Il faut tirer sur l'anneau pour ouvrir la trappe. Dessous, les personnages voient l'une ou l'autre de ces deux choses : soit un puits d'une profondeur de 51 mètres (zone K31a), soit une cabine d'ascenseur, avec une trappe secrète à son sommet, si le piège de l'ascenseur a été activé (voir la zone K61).



Le portrait sur le mur représente Strahd von Zarovich avant sa transformation en vampire. Sa peau était pâle, même de son vivant. Les yeux du portrait semblent observer et suivre les personnages alors qu'ils explorent cette zone. Le cadre du portrait est vissé au mur et ne peut être décroché sans être détruit.

Le **portrait gardien** (voir l'annexe D) passe à l'attaque si les personnages agressent le tapis ou le portrait, ou s'ils tentent de récupérer l'un ou l'autre de ces deux objets.

K48. Escalier privé

> Cet escalier en colimaçon poussiéreux est plongé dans l'obscurité.

Cet escalier monte depuis la zone K47 vers la zone K57, en passant par la zone K54.

K49. Salon

> Les chevrons gémissent sous le poids du plafond lorsque le tonnerre secoue la tour. Trois lanternes ornées pendent au bout de chaînes fixées à ces chevrons et éclairent faiblement les lieux. Le mur ouest est incurvé et percé de trois fenêtres à petits carreaux insérés dans un treillis d'acier. Une bibliothèque occupe le mur est entre deux portes. Des chaises et des canapés somptueux et rembourrés sont disséminés dans la pièce. La couleur du tissu qui les habille s'est affadie avec le temps et les motifs représentés dessus sont presque effacés. Un homme beau et jeune se prélasse sur un canapé. Ses vêtements, malgré leur élégance, sont usés et délavés.

Le jeune homme sur le canapé est Escher, un **vampirien** élégant qui s'est attiré les bonnes grâces de Strahd par le passé. Escher se sent quelque peu négligé dernièrement et s'est replié ici en attendant que l'humeur de Strahd s'améliore. S'il est attaqué, il bondit en traversant la fenêtre et se réceptionne comme un chat sur le toit du château (zone K53). Il mène ses éventuels poursuivants directement vers Strahd, quel que soit l'endroit où le seigneur du château se trouve (et que les personnages soient prêts ou non à l'affronter).

Si les personnages engagent la conversation avec lui, Escher fait preuve d'esprit et d'une pointe de mélancolie. Son espièglerie cache une grande angoisse : que Strahd commence à se lasser de lui et l'enferme dans les catacombes (zone K84) avec les autres consorts dont il ne veut plus.

Les fenêtres à petits carreaux sont dotées de gonds de fer et peuvent donc être ouvertes. On peut aussi les verrouiller de l'intérieur, mais elles ne le sont pas quand les personnages arrivent ici. Les carreaux de ces fenêtres ne permettent pas vraiment de contempler le paysage. Si un personnage ouvre une fenêtre et ne la referme pas, il y a 50 pour cent de chances qu'un **vampirien** en train d'escalader le rempart extérieur de château remarque la fenêtre ouverte et approche, intrigué.

Les livres dans la bibliothèque ne valent rien et ne sont pas très utiles pour les personnages. Voici quelques titres que l'on peut trouver sur les étagères : *Embaumement : L'art perdu*, *Vivre parmi les morts-vivants et apprendre à leur faire face*, *Tout sur la construction de châteaux* et *Chèvres chamoisées de Balinok*.

Trésor

Sur le troisième doigt de sa main gauche, Escher porte un anneau de platine (d'une valeur de 150 po) sur lequel sont gravées de minuscules roses épineuses. Autour du cou, il porte un pendentif d'or et de rubis (d'une valeur de 750 po).

K50. Chambre d'amis

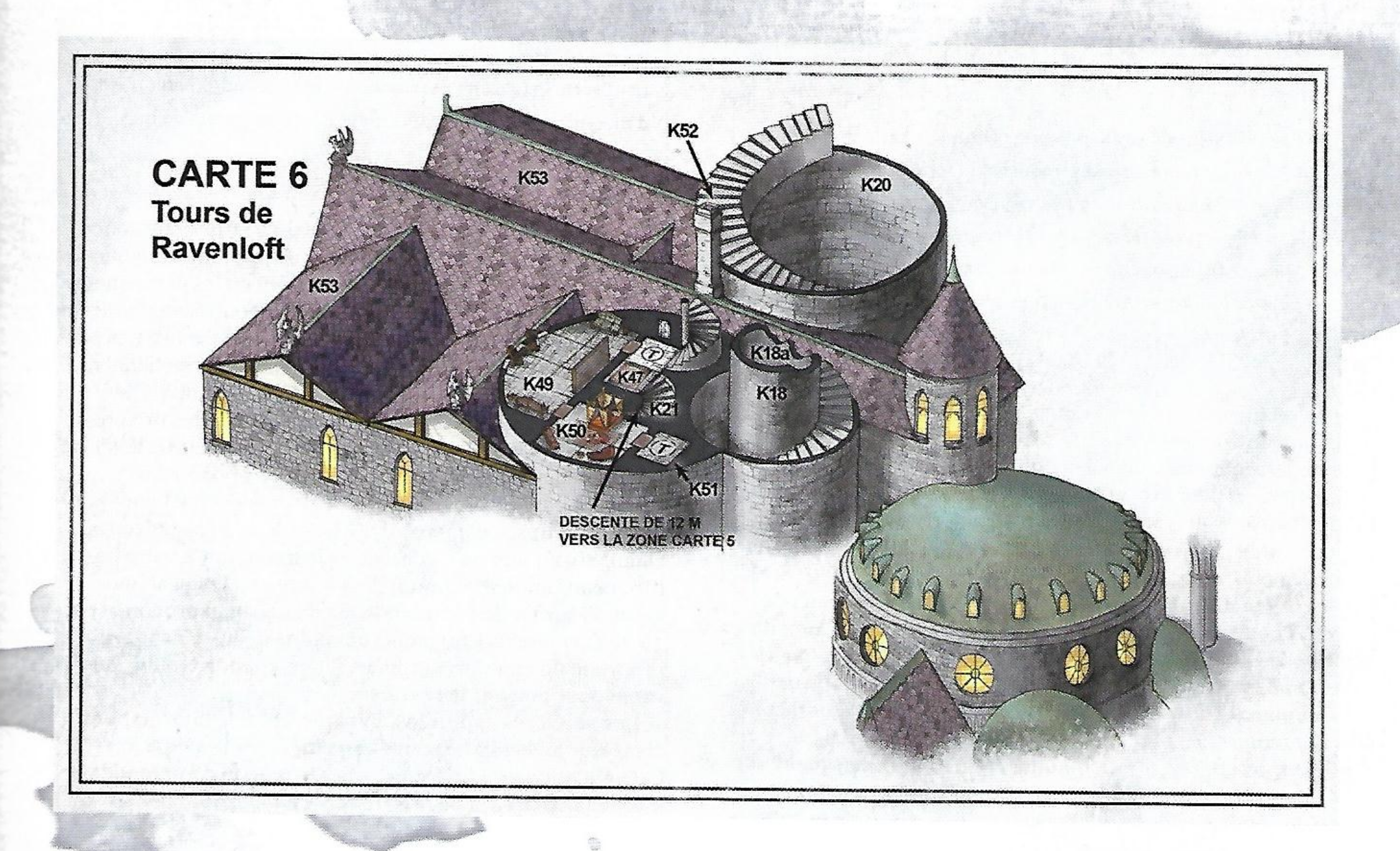
> Au milieu de cette pièce est posé un grand lit dont les quatre colonnes soutiennent un baldaquin noir orné de glands d'or. Plusieurs divans confortables sont disséminés dans la pièce. Il y a une porte renforcée de bandes de fer sur le mur ouest et une porte simple et plus petite sur le mur est.

Cette zone n'abrite aucun danger de jour, mais si les personnages tentent de prendre un repos court ici pendant la nuit, il est interrompu par l'arrivée de 1d4 sorcières baroviennes venues de la zone K56. Elles tentent de maîtriser le groupe avec des sorts de *sommeil*. Une sorcière blessée se replie vers la zone K56.

K51. Dressing

> Cette petite pièce aux lambris de bois et au plafond haut de trois mètres empeste le moisi. Des patères de fer sont fixées sur les murs et un manteau noir et poussiéreux est suspendu à l'une de celles fixées au centre du mur sud.

Le manteau est ordinaire. Les sorcières de la zone K56 l'ont mis ici pour se souvenir de la patère qui permet d'ouvrir la trappe secrète du plafond.



On peut trouver la trappe en fouillant la pièce et en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. Cela ne permet pas de découvrir son mécanisme d'ouverture. Sur la trappe se trouve une serrure cachée qu'on peut déverrouiller en tirant vers le bas la patère sur laquelle est suspendu le manteau noir. Une fois découverte, la trappe peut être ouverte en tirant sur la patère, mais un personnage peut également la déverrouiller en utilisant des outils de voleur, un sort de *déblocage* ou une magie similaire. Elle s'ouvre d'un coup en pendant du plafond une fois déverrouillée.

K52. Conduit de cheminée

> Un conduit de cheminée tout en longueur, d'un mètre cinquante de diamètre à son extrémité, dépasse d'une hauteur de neuf mètres au-dessus du faîte du toit très pentu. De la fumée s'échappe de ce conduit dont l'extrémité est hérissée de pointes de fer.

Le conduit descend sur 18 mètres jusqu'à l'âtre où brûle un feu dans la zone K37. Une créature qui commence son tour dans le conduit subit 3 (1d6) dégâts de feu.

K53. Toit

> La pluie ruisselle sur ce toit affaissé en pente. Des éclairs illuminent brièvement les gargouilles perchées sur le faîte, leurs yeux monstrueux fixant à jamais la cour à quelques dizaines de mètres en contrebas.

Lisez ceci si un personnage traverse le toit :

> Certaines des vieilles tuiles du toit se détachent facilement sous les pieds et tombent dans l'obscurité embrumée. Chaque chute de tuile émet un bruit sec et creux en se brisant sur les dalles du parapet ou de la cour en contrebas.

Un personnage doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour marcher sur le toit. Ce test est une réussite automatique si le personnage rampe. Si le test échoue de 5 ou plus, le personnage glisse et tombe du toit d'une hauteur de 12 mètres avant d'atterrir sur le parapet du château (zone K46).

K54. Salle des familiers

> Le plafond bas de cette salle de six mètres de côté pèse sur vous. Des canapés cassés au cuir déchiré sont éparpillés un peu partout. De profondes marques de griffures sont visibles sur les meubles de bois détruits et leur cuir autrefois superbe a été réduit en lambeaux. Trois paires d'yeux verts vous rendent vos regards depuis les débris plongés dans l'obscurité.

Les trois **chats** sont les familiers des sorcières de la zone K56. Les sorcières sont alertées de la présence des aventuriers si leurs familiers les voient ici.

K55. Salle des éléments

> D'épaisses poutres soutiennent le plafond de cette grande salle dont les murs arrondis épousent la forme de la tour. Les fenêtres à petits carreaux de verre insérés dans une armature d'acier laissent passer la faible lumière qui éclaire la salle. Plusieurs tables sont disposées dans la pièce, écrasées sous le poids d'innombrables bocaux et bouteilles de verre, tous étiquetés.

Les récipients de verre étiquetés contiennent divers éléments utilisés par les sorcières lors de leurs rituels et pour élaborer leurs infâmes concoctions. Sur certaines étiquettes, on peut lire, entre autres, « Œil de triton », « Poils de chauve-souris », « Cœur d'escargot » ou « Souffle de grenouille ». Il n'y a aucune potion magique parmi ces bouteilles et bocaux.

Les fenêtres à petits carreaux sont dotées de gonds de fer et peuvent donc être ouvertes. Elles sont actuellement fermées de l'intérieur. Si un personnage ouvre une fenêtre et la laisse ouverte, il y a 50 pour cent de chances qu'un **vampirien** en train d'escalader le rempart extérieur du château remarque la fenêtre ouverte et approche, intrigué.

Les personnages qui fouillent cette salle remarquent de nombreuses traces de bottes dans la poussière, ainsi qu'une courte traînée qui part du coin nord-est de la salle et se dirige vers la porte est. Il semble que quelque chose de lourd ait été traîné par terre vers cette porte.

Il y a une trappe secrète sur le sol, dans le coin nord-est. Cette trappe se découvre sans test de caractéristique grâce aux traces laissées sur le sol poussiéreux. Il suffit de taper trois coups sur la trappe pour qu'un loquet caché se débloque et qu'elle s'ouvre brusquement vers le bas. En dessous se trouve la zone K51. Aucun test de caractéristique ne permettra aux personnages de trouver le moyen d'ouvrir la trappe. Ils peuvent obtenir cette information en interrogeant les sorcières ou, pourquoi pas, en utilisant un sort de *divination* ou une magie similaire.

K56. Le chaudron

Les personnages qui se tiennent derrière la porte, à l'extérieur, sentent une forte odeur provenir de l'intérieur de cette salle.

Si les sorcières présentes dans cette salle n'ont pas été averties de l'arrivée des personnages, ceux-ci entendent leurs horribles gloussements. Si les personnages entrouvrent la porte, ils voient la scène décrite ici :

> Au milieu de cette sombre salle étouffante, des volutes de vapeur verte et luisante montent d'un gros chaudron noir plein d'une mixture bouillonnante. Plusieurs femmes émaciées vêtues de robes noires et sales entourent le chaudron. Ces sorcières sont assises, le dos voûté, sur de hauts tabourets de bois, leurs cheveux emmêlés dépassant de leurs chapeaux noirs et pointus. L'une après l'autre, elles jettent des ingrédients dans le chaudron, en murmurant d'effroyables incantations et en gloussant frénétiquement.

Si les sorcières savent que les personnages arrivent, lisez le texte suivant à la place :

> Au milieu de cette sombre salle étouffante, des volutes de vapeur verte et luisante montent d'un gros chaudron noir plein d'une mixture bouillonnante. Sept hauts tabourets de bois encerclent le chaudron.

Les **sorcières baroviennes** (voir l'annexe D) de cette zone ont juré de servir Strahd en échange de pouvoirs magiques. Sept sorcières sont présentes au moment où les personnages arrivent, moins celles éventuellement rencontrées et vaincues dans la zone K50. Si les sorcières attendent la venue des personnages, elles lancent des sorts d'*invisibilité* et se tiennent, immobiles, dans les coins de la salle, en espérant que le chaudron incite leurs proies à entrer. Bien qu'elles préfèrent attaquer à distance avec leurs sorts, elles peuvent se doter de griffes magiques en utilisant *modifier son apparence*.

Quand quelqu'un touche le chaudron en prononçant le mot de commande approprié (« Gorah ! »), le chaudron chauffe le liquide qu'il contient et le maintient à température pendant un maximum de 3 heures ou jusqu'au moment où le mot de commande est de nouveau prononcé par quelqu'un situé à 1,50 mètre ou moins de lui. Une fois la propriété du chaudron utilisée, il faut attendre l'aube suivante pour pouvoir la réutiliser.

Les sorcières capturées divulgueront des informations si on leur laisse la vie sauve et qu'on leur promet la liberté. On peut ainsi les obliger à révéler le mot de commande permettant d'activer et de désactiver le chaudron. Elles savent également comment ouvrir la trappe de la zone K55.

Trésor

Chaque sorcière porte sur elle une *potion de soins* qu'elle a elle-même concoctée. Il y a 30 pour cent de chances que la concoction ait été mal préparée, auquel cas elle produit les effets d'une *potion de poison*.

Sur une petite table, que l'on ne peut pas voir depuis l'entrée car elle se trouve derrière le chaudron, est posé un grimoire ouvert qui semble sur le point de tomber en morceaux. Ce livre est maléfique. Une créature non mauvaise qui le touche ou commence son tour avec le livre en sa possession subit 5 (1d10) dégâts psychiques. Le grimoire contient les sorts suivants :

1er niveau : *appel de familier, armure du mage, carreau ensorcelé, charme-personne, détection de la magie, fou rire de Tasha, mains brûlantes, nappe de brouillard, protection contre le mal et le bien, rayon empoisonné, serviteur invisible, sommeil*

2e niveau : *agrandir/rétrécir, déblocage, invisibilité, modifier son apparence, nuée de dagues, pas brumeux, ténèbres, verrou magique*

K57. Sommet de la tour

> Le sommet de la tour de dix-huit mètres de diamètre est entouré de créneaux. Une étroite courtine de pierre sans parapet enjambe le vide entre cette tour et celle légèrement plus haute au nord. À l'est, la haute tour de Ravenloft pointe vers le ciel sans aucune ouverture visible à ce niveau. De la pluie se déverse des nuages noirs et menaçants qui assombrissent le ciel.

La cour se situe à 57 mètres en contrebas et le toit du fortin à 24 mètres. Un parapet de pierre encercle un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans la tour.

K58. Courtine

> Un vent violent souffle sur cette étroite courtine de pierre maçonnée. La rouille a depuis longtemps complètement rongé les vieilles rambardes de fer de ce passage que rien ne protège désormais.

La courtine relie les zones K20 et K57. Le vent n'est pas assez violent pour faire chuter des créatures du haut de la courtine, mais une créature qui subit des dégâts en s'y tenant debout doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber d'une hauteur de 18 mètres sur le toit du fortin en contrebas.

K59. Sommet de la haute tour

Lisez ceci si les personnages grimpent les escaliers pour atteindre le sommet de la tour :

> L'escalier en colimaçon aboutit enfin sur ce passage de pierre d'un mètre cinquante de large qui encercle le puits. Au centre du dernier étage de la tour, un puits de quatre mètres cinquante de diamètre s'enfonce dans le cœur glacial de Ravenloft. De l'air froid remonte du fond du puits et vous glace les os. Des meurtrières percent les murs et de vieux chevrons soutiennent un toit pentu en forme de cône. L'un de ces chevrons et une partie du toit se sont effondrés, laissant un trou béant à travers lequel on peut voir le ciel orageux.

Le trou dans le sol forme l'embouchure d'un puits (zone K18a) qui s'enfonce sur 135 mètres jusqu'aux catacombes du château (zone K84).

Pidlwick II

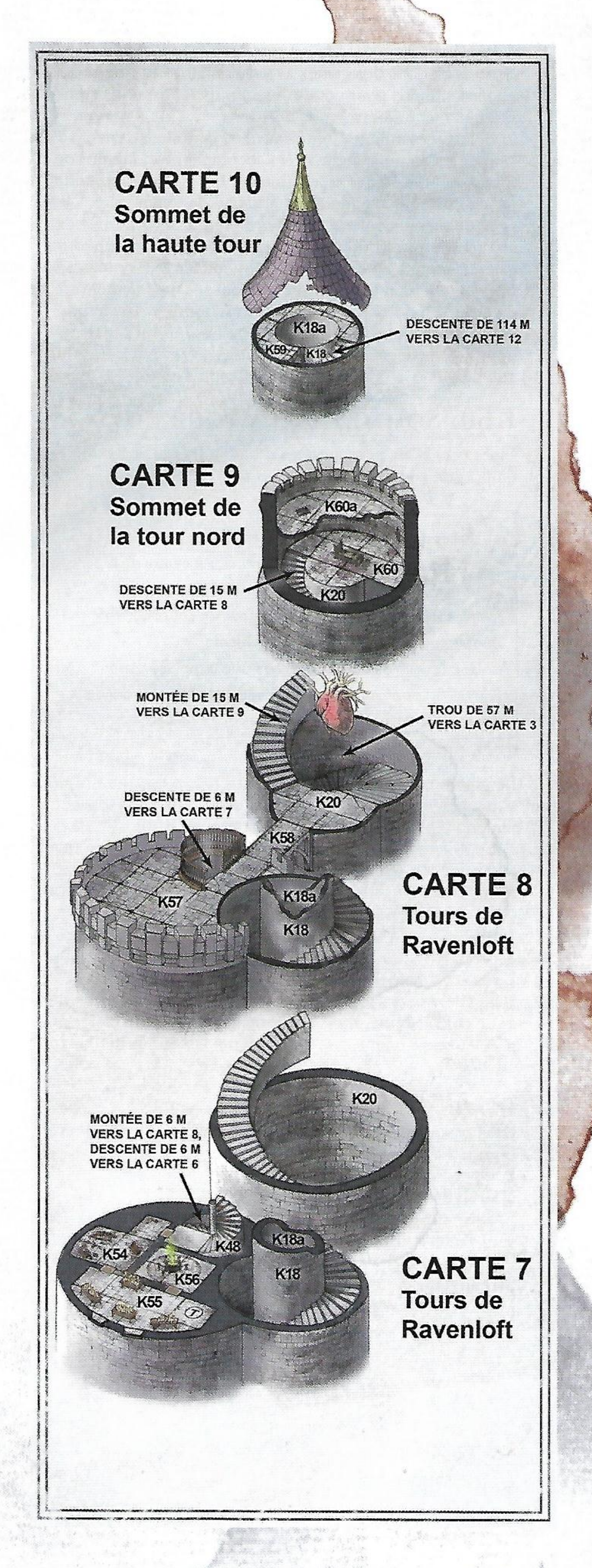
Pidlwick II (voir l'annexe D) est caché dans les chevrons. Un personnage le repère si sa valeur passive de Sagesse (Perception) est égale ou supérieure au résultat du test de Dextérité (Discrétion) de Pidlwick II. Lisez ceci si un personnage parvient à le repérer :

> Quelque chose se tapit dans les chevrons : un petit homme grêle pas plus grand qu'un enfant. Un éclair illumine brièvement son visage peint comme une citrouille d'Halloween grimaçante.

Même s'il a l'allure d'un petit homme au visage peint portant un costume de bouffon, Pidlwick II est en réalité l'effigie mécanique du vrai Pidlwick inhumé dans les catacombes. La peinture noire sur son visage est de la suie.

Lisez ceci si les personnages voient Pidlwick II sous une lumière vive :

> De toute évidence, vous voyez une caricature, et pas un petit homme en chair et en os. Cette chose n'est pas une créature vivante, mais une entité artificielle faite de pans de cuir teint cousus les uns aux autres autour d'une armature articulée. Vous entendez les faibles cliquetis d'engrenages tournoyants.



Pidlwick ne peut pas parler et son visage ne peut rien exprimer. Il fait donc des gestes avec ses mains et dessine des choses simples pour communiquer. Il comprend le commun, mais ne sait ni lire ni écrire.

Si les personnages font preuve de gentillesse envers l'effigie mécanique, celle-ci les accompagne et fait de son mieux pour les aider et les amuser. Elle connaît la configuration du château et peut servir de guide muet.

Si un ou plusieurs personnages font preuve de méchanceté envers Pidlwick II, celui-ci nourrit une rancœur grandissante à leur encontre et, quand les personnages se trouvent en haut d'un escalier, il pousse l'un des membres du groupe qui l'a offensé pour le faire tomber. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas dégringoler jusqu'en bas de l'escalier et subir 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute.

K60. Sommet de la tour nord

Lisez ceci si les personnages montent l'escalier jusque dans cette zone :

> L'escalier débouche sur une salle effroyable plongée dans le noir, avec des fers accrochés aux murs. Au centre de la salle se trouve un lit au cadre de bois sur lequel sont attachées des sangles de cuir. Au pied du lit est posé un coffre de fer fermé dont le couvercle est orné d'un emblème.
>
> Une échelle de bois monte vers une trappe au plafond. De légères fuites d'eau passent à travers le bois vermoulu de la trappe et forment une flaque en bas de l'échelle.

Le plafond ici est haut de 2,70 mètres. Les fers sont rouillés et peuvent facilement être arrachés des murs. La trappe au plafond mène au sommet de la tour (zone K60a).

L'emblème gravé sur le couvercle du coffre de fer n'est autre que les armoiries de la famille de Strahd (montrez aux joueurs leur illustration à la page 241). Cyrus Bellevue (voir zone K62) a caché le coffre à l'abri ici.

Trésor

Le coffre de fer est verrouillé et sa clé est avec Cyrus Bellevue dans la zone K62.

Le coffre contient une couronne d'or ornée de pierres précieuses (d'une valeur de 2 500 po) posée sur un coussin de soie.

Destination de la téléportation

Les personnages qui se téléportent vers cet endroit depuis la zone K78 apparaissent au milieu de la salle.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est à l'intérieur du coffre de fer.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est debout près du coffre de fer.

K60a. Sommet de la tour nord

> Un vent froid vous accueille au sommet de la tour. Un cercle de créneaux de six mètres de diamètre entoure un toit dallé détrempé par la pluie. Les nuages orageux se rassemblent brusquement pour dessiner l'exécrable visage de Strahd. Il pousse un effroyable gémissement alors que plusieurs milliers de chauves-souris s'échappent en volant de sa bouche béante et descendent en piqué vers la tour.

Les personnages qui restent sur le sommet sont assaillis par dix **nuées de chauves-souris** qui arrivent en 3 rounds. Si les personnages descendent à l'intérieur de la tour, les chauves-souris ne les poursuivent pas et s'engouffrent en volant dans la haute tour (zone K59), descendent le puits central (zone K18a) et s'installent dans les catacombes (zone K84).

La cour se trouve à 78 mètres en contrebas et le toit du château à 39 mètres.

Les celliers de Mauvais présage

Les zones K61 à K72 correspondent aux références sur la carte 11.

K61. Piège de l'ascenseur

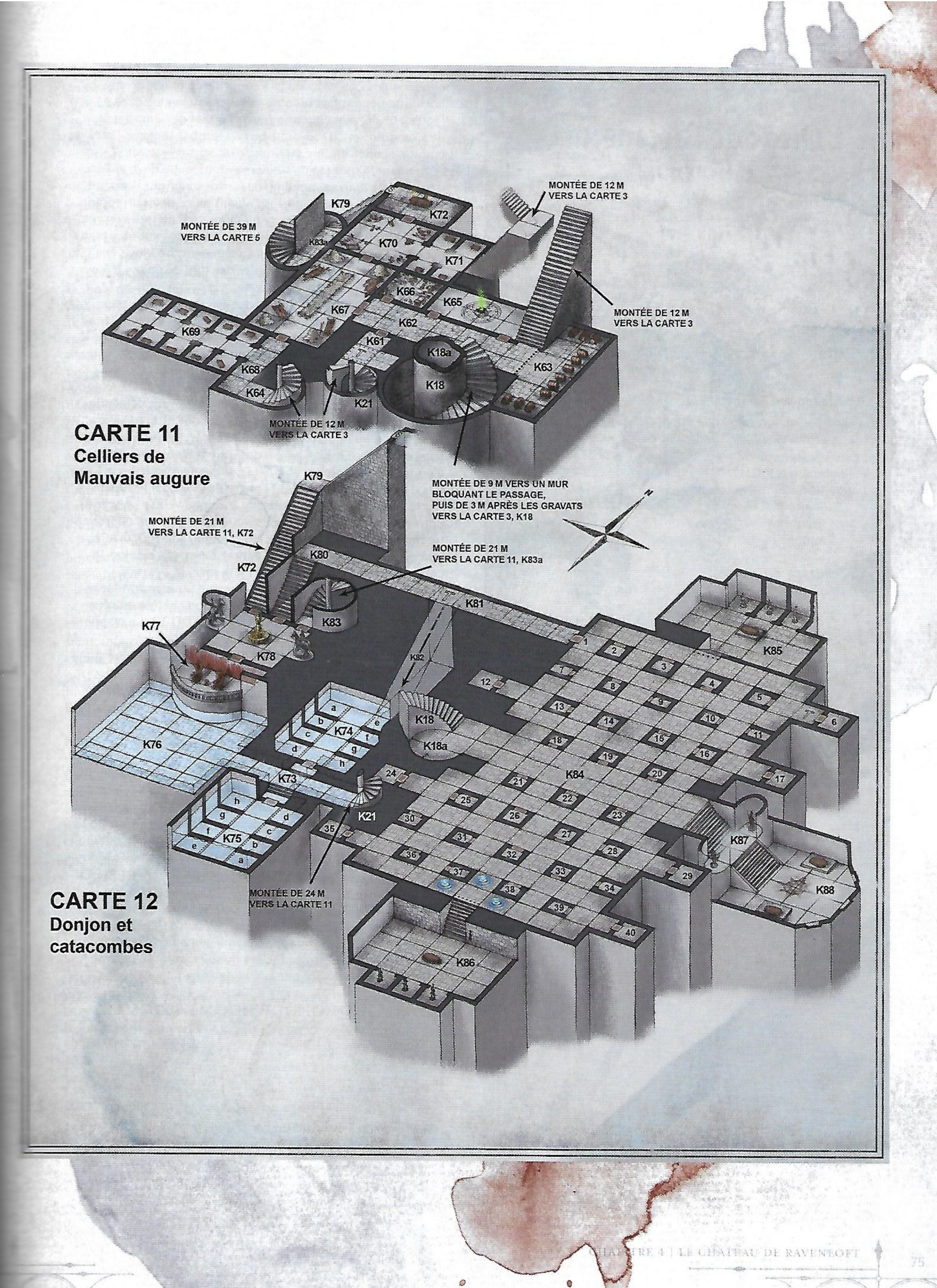
Consultez la description de la zone K31 et le diagramme du piège de l'ascenseur avant de jouer cette rencontre.

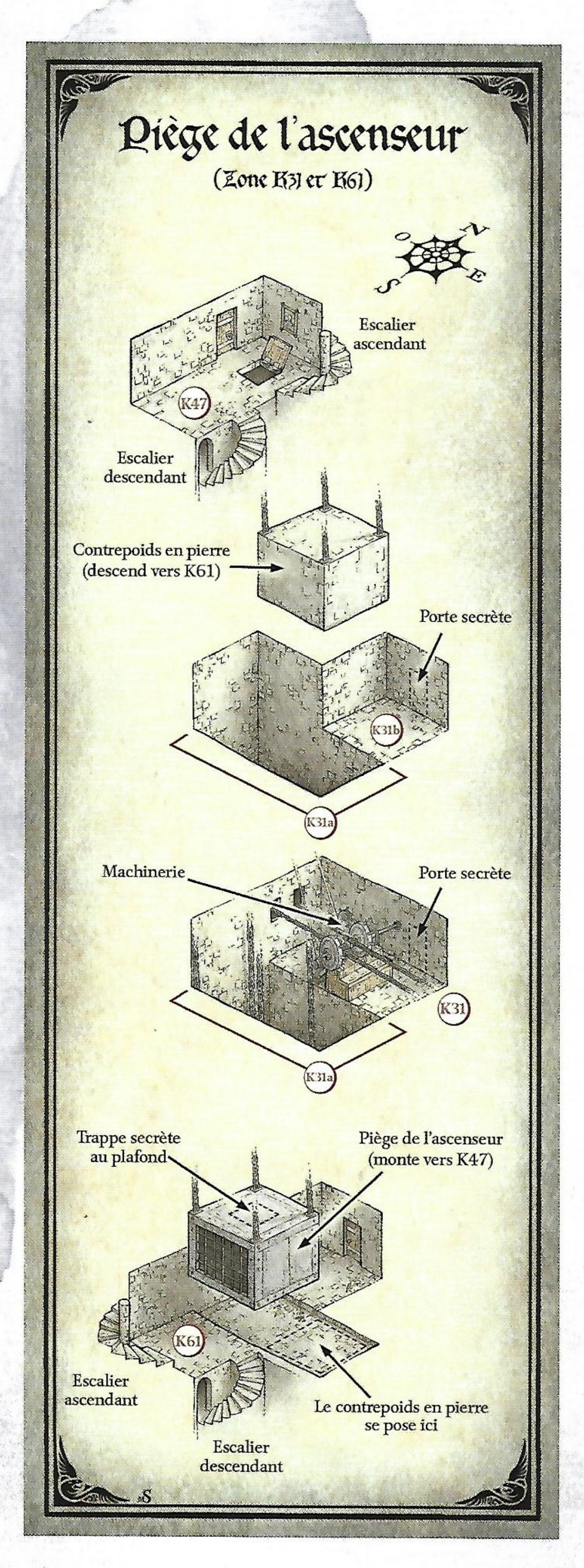
> Ce couloir poussiéreux de trois mètres de large et neuf de long a un plafond plat de trois mètres de haut. Au sud, un escalier en colimaçon envahi de toiles d'araignée s'enfonce dans l'obscurité. Il y a une porte de bois au nord, au fond du couloir.

Ce couloir contient le piège de l'ascenseur qui se déclenche dès qu'une pression d'au moins 200 kilos est appliquée sur la section du sol de 3 mètres de côté située au milieu du couloir (indiqué par un P sur la carte), ou quand le levier dans la zone K31 est levé. Le poids total d'un groupe d'aventuriers qui se déplace en rangs serrés dans ce couloir est certainement suffisant pour déclencher le piège.

Un personnage qui traverse le couloir en cherchant des pièges et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 détecte des rainures dans le sol, les murs et le plafond, qui laissent penser que la section au milieu du couloir est indépendante du reste du lieu. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 comprend que le piège ne peut pas être désamorcé ici.

La section de 3 mètres de côté au milieu du couloir est une cabine d'ascenseur ingénieusement masquée. Elle est ouverte au nord et au sud pour donner l'impression qu'elle fait intégralement partie du couloir. Quand le piège se déclenche, deux herses d'acier tombent d'un coup du plafond pour sceller la cabine et piéger à l'intérieur les créatures qui ont déclenché le piège. Immédiatement après, l'ascenseur fermé monte dans la moitié ouest d'un puits de 6 mètres de large et de 51 mètres de haut (zone K31a),


MONTÉE DE 12 M
VERS LA CARTE 3
K79
K72
MONTÉE DE 39 M
VERS LA CARTE 5
K83a
K70
K71
K66
K65
MONTÉE DE 12 M
VERS LA CARTE 3
K67
K62
K69
K61
K18a
K68
K63
K18
K64
K21
MONTÉE DE 12 M
VERS LA CARTE 3
CARTE 11
Celliers de
Mauvais augure
K79
MONTÉE DE 9 M VERS UN MUR
BLOQUANT LE PASSAGE,
PUIS DE 3 M APRÈS LES GRAVATS
VERS LA CARTE 3, K18
MONTÉE DE 21 M
VERS LA CARTE 11, K72
K80
MONTÉE DE 21 M
VERS LA CARTE 11, K83a
K72
K81
K83
K77
K78
K85
K82
K74
K18
K76
K18a
K84
K73
K21
K75
K87
K88
CARTE 12
Donjon et
catacombes
MONTÉE DE 24 M
VERS LA CARTE 11
K86



accompagné par les grincements des engrenages et les cliquetis des chaînes. Du gaz soporifique magique envahit la cabine pendant sa montée et les créatures piégées à l'intérieur doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas tomber inconscientes, comme si elles étaient victimes d'un sort de *sommeil*.

Pendant la montée de l'ascenseur, un cube de granit de 3 mètres de côté suspendu à de lourdes chaînes descend dans la moitié est du puits en faisant office de contrepoids. Le bloc massif se pose doucement au fond du puits en remplissant un espace de 3 mètres sur 3 auparavant vacant, à côté de l'endroit où se trouvait l'ascenseur. Le bloc pèse plusieurs milliers de tonnes et pulvérise tout ce qui se trouve dans l'emplacement où il se pose.

Dès que l'ascenseur commence à monter, les herses qui scellent ses ouvertures sont maintenues verrouillées et ne peuvent être levées. La cabine de l'ascenseur frôle les murs. En effet, il n'y a qu'un espace de quelques centimètres entre les herses et les parois du puits.

Toutes les créatures piégées à l'intérieur de l'ascenseur (y compris les créatures inconscientes) doivent déterminer leur initiative. La cabine met 1 round pour atteindre le sommet du puits. Arrivé là-haut, elle s'arrête juste en dessous de la zone K47. Chaque créature à l'intérieur dispose d'un tour pour agir avant que la cabine ne s'arrête net. Les jets d'initiative déterminent l'ordre dans lequel les occupants agissent. Les membres du groupe éveillés peuvent entreprendre n'importe quelle action. Ils peuvent chercher un moyen de sortir, réveiller leurs camarades endormis, lancer un sort ou toute autre action. Les personnages inconscients ne font rien.

Un personnage qui utilise son action pour examiner le plafond de l'ascenseur trouve une trappe secrète en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. La trappe s'ouvre vers le bas.

Les créatures sur le plafond de l'ascenseur lorsque celui-ci atteint le sommet du puits doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour éviter d'être écrasées contre le plafond. Un personnage subit 44 (8d10) dégâts contondants s'il rate son jet de sauvegarde, sinon la moitié seulement. Quand l'ascenseur s'arrête, ses herses se lèvent.

L'ascenseur reste au sommet du puits jusqu'au moment où le levier dans la zone K31 est abaissé. Le cas échéant, le piège se réamorce en 1 round : les herses s'abaissent et le compartiment de l'ascenseur descend pour reprendre sa place dans le couloir au fond du puits, pendant que le bloc de pierre monte jusqu'au sommet du puits. Quand l'ascenseur arrive en bas du puits, ses herses se lèvent.

Développement

Le bruit que fait l'ascenseur en mouvement s'entend dans tout le château. Les personnages piégés ou endormis dans la cabine sont des proies faciles pour Strahd qui peut se jeter sur eux en passant par la trappe dans la zone K47.

K62. Couloir des domestiques

> Ce couloir est plongé dans un silence de mort. De lourds chevrons soutiennent un plafond affaissé de trois mètres de haut. Du brouillard nappe le sol et le dissimule sur une hauteur d'un mètre. Une ombre géante et vacillante apparaît sur le plafond de ce couloir alors qu'une sombre silhouette avance vers vous d'un pas traînant mais décidé.

La silhouette en approche est celle de Cyrus Bellevue, un **bâtard** (voir l'annexe D) ; il est le fidèle serviteur de Strahd. Il mesure 1,45 mètre, mais semble moins grand à cause de son dos voûté. Il possède l'aptitude d'odorat et d'ouïe aiguisés. Le côté gauche de son visage est couvert d'écailles de lézard et ses oreilles sont celles d'une panthère. Son pied gauche ressemble à une patte palmée de canard et sur ses bras ont poussé des touffes de poils de chien noirs.

La lumière dans le couloir provient d'une lanterne posée par terre derrière Cyrus. Si les personnages disposent de leurs propres sources de lumière, Cyrus les voit, mais n'attaquera pas le premier. Il porte un collier de ficelle autour du cou, sur lequel sont enfilés une clé de fer et un pendentif de bois décoratif dans lequel est inséré un globe oculaire humain verni. La clé permet d'ouvrir le coffre de fer dans la zone K60. Le pendentif de bois est un *œil de guenaude* que Morgantha, la guenaude nocturne (voir le chapitre 6), a offert à Cyrus pour épier Strahd. Cyrus ne sait pas que ce pendentif est magique. Voir l'encadré « Les assemblées de guenaudes » dans la section consacrée aux guenaudes du *Monster Manual* pour plus d'informations sur l'*œil de guenaude*.

Le pauvre vieux Cyrus est manifestement fou. Il sert le maître des lieux depuis d'innombrables années et lui est dévoué. Cyrus tente d'inciter les personnages à se rendre dans leur « pièce dans la tour » (zone K49). S'ils n'ont pas l'air de savoir de quelle chambre il parle, il leur propose de les guider.

Si les personnages suivent Cyrus, il leur dit de rester auprès de lui pendant qu'il les mène vers la zone K61 en passant par la porte sud et déclenche intentionnellement le piège de l'ascenseur qui s'y trouve. Cyrus fait de son mieux pour résister aux effets du gaz soporifique pendant que la cabine d'ascenseur monte dans le puits (zone K31) et il obtient un avantage lors du jet de sauvegarde. S'il est toujours éveillé quand la cabine atteint le sommet du puits, Cyrus ouvre la trappe, entre dans la zone K47 et mène les personnages vers la zone K49 ou, s'ils sont inconscients, les traîne là-bas. Après avoir promis aux personnages éveillés que « le maître sera là dans peu de temps », Cyrus retourne en bas pour rejoindre la cuisine (zone K65).

Si les personnages ne vont pas dans leur chambre, Cyrus hoche la tête et retourne préparer son dîner dans la zone K65. S'ils s'emparent de sa clé, il crie « Le maître ne va pas être content ! » et commence à gémir en se giflant, manifestement contrarié. La réussite d'un test de Charisme (Intimidation) DD 10 l'oblige à divulguer la fonction de cette clé, l'endroit où se trouve le coffre de fer et ce qu'il contient.

Lorsqu'il n'est pas menacé, Cyrus glousse de temps en temps sans raison apparente. Il aime aussi raconter de mauvaises blagues aux moments les plus inopportuns.

L'escalier à l'extrémité est du mur nord monte vers la zone K23.

Dans l'alignement du mur est, une herse de fer rouillée mais solide bloque le passage vers la zone K63 (si les personnages regardent entre les barreaux de la herse, lisez-leur le texte descriptif de la zone K63). Les barreaux de la herse font 2,5 centimètres d'épaisseur et sont espacés de 10 centimètres. On peut la soulever en réussissant un test de Force DD 20.

La porte à double battant à l'extrémité ouest du couloir se compose de lourdes planches renforcées avec des bandes d'acier. Elle ouvre sur la zone K67.

K63. Cave à vins

> Des arches de pierre forment le plafond bas et humide de cette cave à vins. De gros tonneaux aux cerclages rouillés sont alignés contre les murs et leur contenu s'est depuis longtemps répandu sur le sol. Quelques rats affamés ont élu domicile ici, mais ils se replient dans les ombres dès votre soudaine arrivée.

Les rats sont inoffensifs. Cyrus Bellevue (voir zone K62) les traite comme ses animaux de compagnie.

Les personnages qui fouillent cette pièce trouvent une fissure à l'extrémité sud du mur ouest. Elle fait 1,5 centimètre de large, 12,5 centimètres de haut et 30 centimètres de profondeur. Elle mène à la zone K18.

Tonneaux de vin

Chacun des douze gros tonneaux dans cette cave est posé sur le flanc sur de lourds supports de bois. Trois tonneaux sont posés contre le mur nord, six contre le mur est et trois contre le mur sud. Deux noms enluminés sont pyrogravés sur le haut de chaque tonneau : celui de l'entreprise viticole – le Magicien des vins – et celui du vin dans le tonneau.

Tonneaux au nord. Les trois tonneaux sont vides et leur bois vermoulu. Le vin s'appelle Champagne du Stomp.

Tonneaux à l'est. Cinq de ces tonneaux sont vides et leur bois vermoulu. Leur nom est pyrogravé sur chacun : Béguin du dragon rouge. Une plaque de moisissure jaune



Cyrus Bellevue

s'est développée à l'intérieur du sixième (voir « Les dangers des donjons » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*). Un personnage qui inspecte le tonneau de près et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 13 voit la moisissure jaune dans les fissures entre les lattes de bois. Si on le fracasse pour l'ouvrir, la moisissure jaune éjecte un nuage de spores.

Tonneaux au sud. Deux de ces tonneaux sont vides et leur bois vermoulu. D'après la gravure, leur vin s'appelle Purée de raisins rouge n°3. Un **pouding noir** plutôt violacé a élu domicile dans celui du milieu et en surgit si on le fracasse pour l'ouvrir.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, c'est Cyrus Bellevue qui l'a caché dans l'un des tonneaux vides le long du mur nord.

K64. Escalier des gardes

> Le soupir long et creux du vent confère un semblant de vie à cet escalier par ailleurs quelconque.

Le bas de l'escalier se situe dans la zone K68 et il monte jusqu'à la zone K46 en passant par la zone K13.

K65. Cuisine

> Une horrible odeur de pourriture plane dans cette salle aussi chaude qu'une étuve. Le contenu vert et trouble d'une énorme marmite bouillonne au-dessus d'une fosse où brûle une belle flambée au milieu de la pièce. Sur le mur du fond sont fixés des crochets où sont suspendus de nombreux et grands ustensiles de cuisine dont certains pourraient aisément faire office d'instruments de torture.

Si un personnage examine le contenu de la marmite, trois **zombis** humains surgissent du liquide en ébullition pour attaquer. Ces zombis sont en train de bouillir lentement et il ne leur reste donc que 13 points de vie chacun. Si Cyrus Bellevue (voir zone K62) est présent lorsque les zombis attaquent, il attrape un lourd gourdin et tente de leur taper dessus pour les forcer à retourner dans la marmite. Cyrus explique que ses capacités en matière de cuisine ne sont plus ce qu'elles étaient et que ses repas deviennent de plus en plus incontrôlables ces derniers temps.

K66. Chambre du majordome

> Cette salle de six mètres de côté est en proie à un désordre indescriptible. Un long lit défoncé repose sur le flanc sous une tapisserie dépeignant le château de Ravenloft. Des lanternes poussiéreuses sont posées à divers endroits et des rideaux colorés sont étendus n'importe comment dans toute la pièce. Un incroyable bric-à-brac jonche le sol. Des épées cassées, des boucliers cabossés et des casques sont entassés un peu partout.

Cyrus Bellevue (voir zone K62) a établi son antre dans cette pièce qui ne contient rien de valeur.

Si Cyrus est avec le groupe, les personnages remarquent qu'il caresse leur équipement et glousse dans sa barbe. Cyrus récupère de l'équipement sur les cadavres d'aventuriers depuis des années. Il est impatient d'ajouter le leur à sa collection une fois que Strahd se sera chargé d'eux.

K67. Salle des ossements

Cette salle était autrefois le mess des gardes, mais c'est à présent une terre profanée (voir « Les dangers des contrées sauvages » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*).

> Le sol de cet endroit est couvert de taches sombres. De grandes tables de chêne, marquées, abîmées, écrasées ou brisées sont éparpillées, tels des jouets, dans toute la pièce. Elles ont été remplacées par des meubles entièrement composés d'os d'humains.
>
> Les murs et le plafond en voûte haut de six mètres sont d'un jaune écœurant. Le plâtre n'est pas terni ni vétuste, il a simplement été recouvert d'os et de crânes arrangés de manière morbide, donnant à l'endroit des allures de cathédrale. Quatre énormes tas d'ossements sont disposés aux coins de cet ossuaire et des guirlandes de crânes s'étendent depuis ces tas vers un lustre en os suspendu au plafond au-dessus d'une longue table également en os posée au milieu de la pièce. Dix chaises en os ornées de crânes entourent la table, posées sur ce qui ressemble à un récipient en forme de coupe lui aussi composé d'ossements.
>
> Les portes au nord et au sud sont tapissées d'os, mais, à l'est, la porte à double battant renforcée avec des bandes d'acier ne l'est pas. Un crâne de dragon est fixé au-dessus d'elle.

Cyrus Bellevue (voir zone K62) a créé cette gigantesque œuvre d'art avec les os de domestiques décédés et d'aventuriers tués. Cette œuvre lui a demandé de nombreuses années de travail. Les os et les crânes sont assemblés avec du mortier gris et de la colle blanche. Les taches sombres par terre sont anciennes : c'est le sang séché des derniers gardes du château pourchassés et tués ici des mains de Strahd.

Le crâne de dragon fixé au-dessus de la porte à l'est est celui d'Argynvost (voir le chapitre 7), un dragon d'argent tué dans la vallée par Strahd et son armée avant la fondation du château de Ravenloft. Le crâne pèse 125 kilos.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, celui-ci se trouve sur la table en os.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est assis confortablement au bout de la table et tient dans sa main le crâne d'un ennemi mort depuis longtemps.

K68. Promenade des gardes

> Ce couloir au plafond en voûte de trois mètres de large est glacial et humide. Le froid semble provenir d'un passage cintré dans le mur ouest.

Le passage cintré permet d'accéder à la zone K69. Une porte à l'extrémité nord du couloir ouvre sur la zone K67. Au sud, le couloir se termine au pied d'un escalier qui monte en colimaçon (zone K64).

K69. Chambre des gardes

> Du lichen d'un jaune maladif tapisse le plafond de ce passage froid et humide de trois mètres de large qui s'étend de l'est vers l'ouest. Les murs de part et d'autre sont percés d'alcôves de trois mètres de côté contenant des lits de camp détériorés, des guenilles et les restes squelettiques des gardes du château. Dans cet endroit règne un silence de mort.

Le lichen jaune est inoffensif. Dix **squelettes** humains surgissent des alcôves et attaquent les personnages quand l'un au moins d'entre eux atteint le milieu du couloir.

K70. Salle des gardes du roi

> Cette salle de neuf mètres de côté est un complet capharnaüm. Des meubles sont amoncelés en tas épars le long des murs. Le sol est jonché d'os brisés et de harnois écrasés et tordus. Des boucliers et des épées dépassent des murs comme si une force phénoménale les y avait enfoncés.
>
> Deux portes se font face au milieu des murs nord et sud. Un passage voûté dans le mur est ouvre sur un endroit plongé dans l'obscurité.

Une fois Strahd changé en vampire, plusieurs gardes du château se sont repliés dans cette salle, mais il les a rattrapés et massacrés en faisant preuve d'une incroyable violence. Il faut réussir un test de Force DD 10 pour retirer un bouclier ou une épée d'un mur. Aucun des objets de cette salle n'est précieux.

K71. Chambre des gardes du roi

> Ce sombre passage long de six mètres relie une ouverture cintrée à l'ouest à un escalier de pierre ascendant à l'est. Quatre alcôves de trois mètres de côté au nord et au sud contiennent des lits de camp délabrés et des guenilles crasseuses. Le plafond est tapissé de lichen jaune.

Le lichen jaune est inoffensif. Derrière l'ouverture cintrée à l'ouest se trouve la zone K70. L'escalier (zone K20a) dans le mur est monte vers la zone K20.

Trésor

Trois des alcôves ne contiennent rien de valeur. Une dalle descellée dans l'alcôve au sud-est cache un petit réduit dans le sol, où a été entreposé un sac moisi contenant 150 pe. Ces pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich. Un personnage qui fouille cette alcôve trouve la dalle descellée en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10.

K72. Bureau du chambellan

> Cette pièce plongée dans l'ombre est parfaitement rangée. S'y trouvent une grande table et une chaise assortie. Une bouteille d'encre et une plume d'écriture sont soigneusement posées sur la table. Lances, épées et boucliers ornés des armoiries baroviennes sont suspendus en une ligne parfaite sur les murs aux sombres lambris de chêne.

S'il n'a pas été vaincu ailleurs, **Rahadin** (voir l'annexe D) est ici et attend la venue des personnages pour les tuer.

Un **démon d'ombre** hante également cette pièce. Le round suivant celui où les personnages engagent le combat contre Rahadin, le démon surgit et attaque dans le dos le personnage le plus proche. Le personnage ne remarque pas le démon, à moins que sa valeur passive de Sagesse (Perception) soit égale ou supérieure au résultat du test de Dextérité (Discrétion) du démon. Rahadin et le démon d'ombre combattent tous deux jusqu'à la mort.

Il y a une porte secrète à l'extrémité nord du mur ouest. Il faut la pousser pour l'ouvrir et elle révèle un escalier de pierre ancienne et érodée, poussiéreux et envahi de toiles d'araignée, qui descend dans les ténèbres (zone K79).

Donjon et catacombes

Les zones K73 à K88 correspondent aux références sur la carte 12.

K73. Couloir du donjon

Le texte descriptif suivant part du principe que les personnages arrivent ici en descendant l'escalier à l'est (zone K21). Modifiez-le en conséquence si ce n'est pas le cas.

> L'escalier descend dans de l'eau noire et stagnante qui inonde le couloir au plafond en voûte devant vous. La surface de l'eau fait penser à du verre sombre et réfléchissant et ondule uniquement lorsque des gouttes tombent de temps à autre du plafond. À une distance de six mètres, de part et d'autre du couloir, se trouvent des portes en acier cintrées à moitié immergées, en bas de quelques marches. Vous entendez un faible appel à l'aide venir de derrière la porte sud.

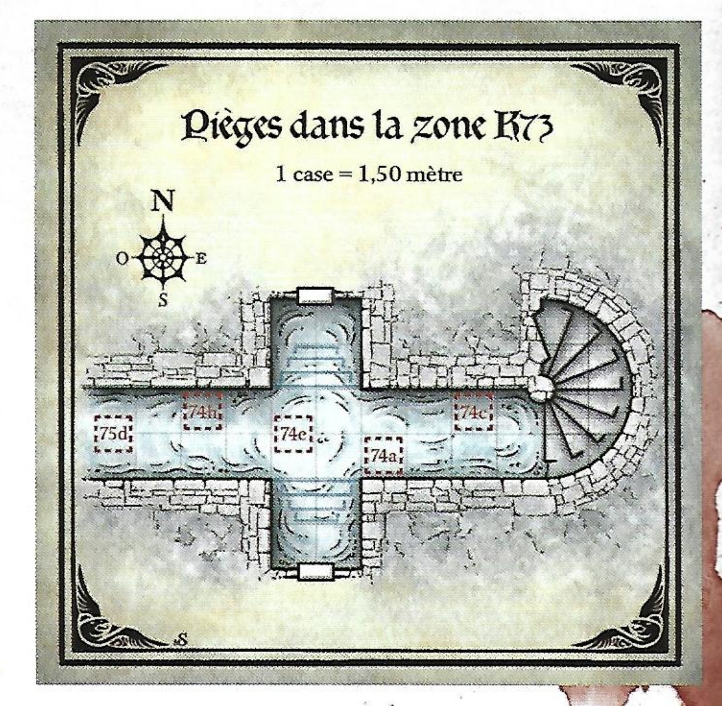
L'eau dans le couloir fait 90 centimètres de profondeur et elle est opaque. Au nord et au sud, des marches de part et d'autre du couloir descendent de 60 centimètres devant des portes en acier.

Le sol sous l'eau n'est pas aussi solide qu'on pourrait le croire. Il y a un passage sûr entre plusieurs trappes qui s'ouvrent dès qu'un certain poids passe dessus (voir les Pièges sur le diagramme de la zone K73), mais l'eau

empêche de voir leur position. Pour chaque tranche de 5 kilos appliqués sur une trappe, il y a 5 pour cent de chances qu'elle s'ouvre. La fosse de 3 mètres de profondeur sous chaque trappe contient un piège magique de téléportation qui se déclenche dès l'ouverture de la trappe. Une créature de taille Moyenne ou plus petite qui se trouve sur une trappe lors de son ouverture tombe dans la fosse et est téléportée vers une cellule dans la zone K74 ou K75, comme indiqué sur le diagramme.

Quand un personnage déclenche un piège, ses compagnons dans le couloir voient de l'air et de l'eau gicler autour de leur camarade qui n'est brusquement plus visible (l'air que contenait la fosse sort d'un coup lors de l'ouverture de la trappe). La trappe se referme immédiatement après, ne laissant qu'un tourbillon dans l'eau, qui disparaît lentement. Une trappe ne s'ouvre à nouveau qu'au bout de 24 heures, la période nécessaire pour que le piège de téléportation qui lui est associé se recharge.

Les personnages qui tombent dans les pièges de téléportation réapparaissent dans les cellules du donjon fermées par des barreaux de fer, au sol immergé sous 1,50 mètre d'eau saumâtre (zones K74 et K75).



K74. Donjon nord

La porte de fer rouillée qui relie ce couloir à la zone K73 est immergée sous 1,50 mètre d'eau, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour l'ouvrir.

> Le plafond tapissé de moisissures se trouve à quatre-vingt-dix centimètres au-dessus de la surface de l'eau noire et stagnante qui inonde ce couloir de donjon. L'eau fait un mètre cinquante de profondeur. Des cellules de détention de trois mètres de côté, leur entrée bloquée par des barreaux de fer, bordent le couloir de part et d'autre. Une faible lumière éclaire l'une d'elles.

Le couloir fait 12 mètres de long. On y trouve huit cellules de détention, quatre de chaque côté du couloir. On aperçoit de la lumière dans la cellule K74h.

Une grille gondée faite de barreaux de fer rouillés verticaux de 2,5 centimètres d'épaisseur, espacés de 10 centimètres, et des barreaux horizontaux espacés de 15 centimètres, ferme chaque cellule. Une serrure de fer maintient chaque grille verrouillée. Un personnage peut tenter de crocheter une serrure en utilisant des outils de voleur, ce qui nécessite 1 minute de travail et la réussite d'un test de Dextérité DD 20. Le personnage est désavantagé lors de ce test s'il essaye de crocheter la serrure depuis l'intérieur de la cellule. Le personnage peut faire plusieurs essais s'il échoue.

Un personnage peut enfoncer une grille en utilisant une action et en réussissant un test de Force DD 25.

De temps à autre, Strahd visite le donjon pour voir si des personnages sont tombés dans le piège et enfermés ici. Il peut entrer dans une cellule en prenant sa forme de brume.

K74a. Trésor oublié

Cette cellule est liée à l'un des pièges de téléportation de la zone K73. Les personnages qui entrent dans cette cellule sentent des pièces sous leurs pieds.

Trésor. 3 000 pe sont éparpillées sur le sol de cette cellule. Les pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich. Un personnage peut récupérer une centaine de pièces par minute.

K74b. Trésor oublié

> La porte rouillée de cette cellule est entrouverte.

Les personnages qui entrent dans cette cellule sentent des pièces sous leurs pieds.

Trésor. 300 pp sont éparpillées sur le sol de cette cellule. Les pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich. Un personnage peut récupérer une centaine de pièces par minute.

K74c. Cadavre en décomposition

> Les mains du cadavre putréfié d'un demi-elfe vêtu d'une armure de cuir agrippent les barreaux de cette cellule vide par ailleurs.

Cette cellule est liée à l'un des pièges de téléportation de la zone K73.

Trésor. Sur le cadavre se trouvent une épée longue dans son fourreau et deux bourses de ceinture. L'une contient cinq pierres précieuses (de 50 po chacune) et l'autre une *potion d'héroïsme*.

K74d. Cellule vide

Cette cellule ne contient rien d'intéressant.

K74e. Point d'arrivée du toboggan

Cette cellule est liée à l'un des pièges de téléportation de la zone K73.

Porte secrète. Dans le mur nord de cette cellule se trouve une porte secrète à 1,50 mètre au-dessus du sol. Il est impossible de l'ouvrir de ce côté-ci, à moins d'utiliser le sort *déblocage* ou une magie similaire. Derrière la porte secrète se trouve un toboggan ascendant de marbre noir patiné (zone K82).

K74F. Cellule vide

Cette cellule ne contient rien d'intéressant.

K74G. Vase grise

Une **vase grise** se trouve sur le sol de cette cellule et attaque quiconque entre ici. Elle est invisible tant qu'elle reste sous l'eau.

K74H. Épée égarée

> On aperçoit une lame luisante sous l'eau au fond de cette cellule.

Cette cellule est liée à l'un des pièges de téléportation de la zone K73.

Trésor. La lumière sous l'eau provient d'une *épée courte +1* intelligente et Loyale Bonne (Intelligence 11, Sagesse 13, Charisme 13). Elle est dotée d'une vision et d'une ouïe normales d'une portée de 36 mètres. Elle communique en transmettant ses émotions à la créature qui la porte ou la manie.

L'épée a pour dessein le combat contre le mal et possède les propriétés supplémentaires suivantes :

- L'épée diffuse sans interruption une lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. Le seul moyen d'éteindre cette lumière consiste à détruire l'épée.
- Une créature Loyale Bonne peut s'harmoniser avec l'épée en une minute.
- Une fois harmonisé, le détenteur de l'épée peut l'utiliser pour lancer le sort *aura du croisé*. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

K75. Donjon sud

La porte de fer rouillée qui relie ce couloir à la zone K73 est immergée sous 1,50 mètre d'eau, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour l'ouvrir.

> Le plafond tapissé de moisissures se trouve à quatre-vingt-dix centimètres au-dessus de la surface de l'eau noire et stagnante qui inonde ce couloir de donjon. L'eau fait un mètre cinquante de profondeur. Des cellules de détention de trois mètres de côté, fermées par des grilles de fer, bordent les deux côtés du couloir. Vous entendez une voix rauque dans une des cellules demander « Qui est là ? »

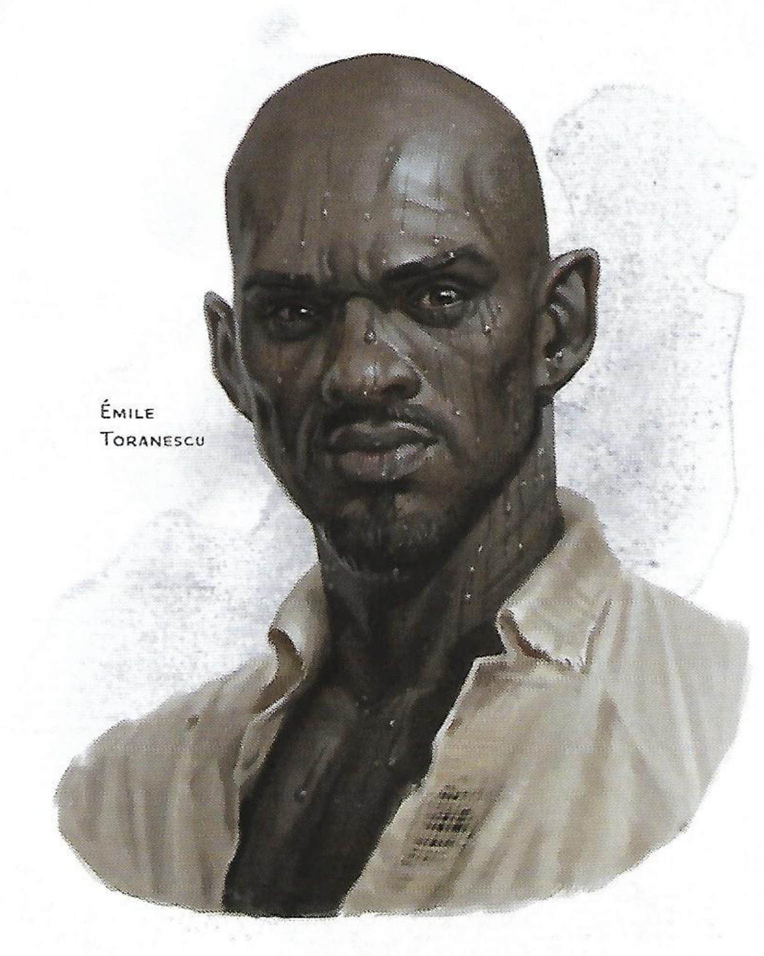
Le couloir fait 12 mètres de long. On y trouve huit cellules de détention, quatre de chaque côté du couloir. La voix provient d'une des cellules à l'extrémité sud (zone K75a).

K75A. Prisonnier

> Un jeune homme musclé agrippe les barreaux de sa cellule tout en luttant pour éviter de claquer des dents. Ses vêtements sont en loques et il est trempé de la tête aux pieds.

L'homme est Émile Toranescu, un **loup-garou** avec 72 points de vie. Il dit être un habitant de Vallaki que des loups sanguinaires ont pourchassé jusqu'au château. Il supplie les personnages de le libérer en échange de son aide.

En vérité, Strahd a enfermé Émile ici pour le punir du schisme qu'il a provoqué au sein de sa meute de loups-garous (voir le chapitre 15). Impatient de prouver sa valeur à Strahd, Émile remercie les personnages qui le libèrent en les attaquant dès qu'une bonne occasion se présente. Il ne les attaque pas s'ils affirment être des alliés de Zuleika, son épouse (voir le chapitre 15, zone Z7). Dans ce cas, il tente de quitter le château pour la retrouver et reste avec les personnages seulement jusqu'à ce qu'il ait l'opportunité de les quitter.



Émile Toranescu

K75B. Trésor oublié

Les personnages qui entrent dans cette cellule sentent des pièces sous leurs pieds.

Trésor. 2 100 pe sont éparpillées sur le sol de cette cellule. Les pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich. Un personnage peut récupérer une centaine de pièces par minute.

K75C. Cellule vide

Cette cellule ne contient rien d'intéressant.

K75D. Nain mort

Cette cellule est liée à l'un des pièges de téléportation de la zone K73. Les restes squelettiques d'un guerrier nain portant encore un harnois rouillé reposent au fond de la cellule. Le squelette du nain est ordinaire, mais sa hache d'armes à proximité est encore utilisable.

K75E. Cellule vide

Cette cellule ne contient rien d'intéressant.

K75F. Magicien mort

Un cadavre émacié vêtu d'une robe bleue est menotté contre le mur du fond de cette cellule, ses bras grêles écartés, la tête pendant sur la poitrine, le visage caché derrière ses longs cheveux gris.

Le squelette est tout ce qui reste d'un magicien humain que Strahd a capturé et saigné par petites touches jusqu'à ce que mort s'ensuive. Des morceaux de chair sont encore accrochés aux os et les marques laissées par les crocs du vampire sont encore visibles sur le cou du magicien.

K75G. Barde suspendu

Une poulie de fer rouillée est fixée au plafond. Elle permet de faire coulisser une corde nouée à l'un des barreaux horizontaux de la porte de cette cellule. Un homme flasque et corpulent, vêtu d'une armure de cuir trop petite pour lui, est attaché par les pieds et pend au bout de la corde. Celle-ci est nouée autour de ses pieds bottés juste en dessous de la poulie, ses mains rondelettes sont attachées derrière son dos et sa tête est sous l'eau. Il ne bouge pas.

Strahd a fait suspendre ce barde humain au plafond pour voir combien de temps il pourrait rester la tête hors de l'eau. L'homme affaibli s'est finalement noyé. Sur le sol de la cellule, sous le cadavre suspendu, se trouve une lyre cassée.

K75H. Cellule vide

Cette cellule ne contient rien d'intéressant.

K76. Salle de torture

Des formes basses et sombres dépassent de l'eau stagnante et saumâtre qui inonde cette salle de quinze mètres de côté. Du plafond pendent des chaînes ressemblant à des fils de soie, noirs et épais, que tissent les araignées. Un balcon dans le mur nord surplombe la salle. Dessus sont posés deux grands trônes derrière lesquels est tendu un rideau de velours rouge.

Le plafond se situe à 5,10 mètres au-dessus de la surface de l'eau d'une profondeur de 90 centimètres. Le balcon au nord s'élève à une hauteur de 2,10 mètres au-dessus de la surface de l'eau et de 3 mètres au-dessus du sol.

Si les personnages s'approchent des « formes basses et sombres » dans l'eau, lisez ceci :

Les formes sombres dans l'eau sont des chevalets, des vierges de fer, des piloris et autres instruments de torture. Entre eux sont disséminés les squelettes des dernières victimes mortes sous la torture, leurs mâchoires ouvertes et figées en un cri silencieux.

Dès qu'un ou plusieurs personnages avancent de plus de 3 mètres à l'intérieur de la salle, six **zombis de Strahd** se lèvent lentement pour attaquer, leurs bras gris comme la vase tendus hors de l'eau, toutes griffes dehors.

K77. Balcon d'observation

Deux grands trônes de bois sont posés sur ce balcon. Derrière les trônes est tendu un rideau de velours rouge de neuf mètres de long. Le plafond s'élève à une hauteur de trois mètres.

La salle s'étend sur 3 mètres supplémentaires au-delà du rideau, jusqu'à un mur percé d'une porte en son centre.

K78. Salle du brasero

Le plafond plat de cette pièce de neuf mètres de côté s'élève à une hauteur de six mètres. Une belle flambée brûle dans un brasero de pierre au milieu de la pièce, mais les hautes flammes blanches ne diffusent aucune chaleur. Sur le bord du brasero sont gravés, à intervalles réguliers et sur toute sa circonférence, sept motifs en forme de coupe. Dans chaque coupe est insérée une pierre sphérique de cristal coloré, de deux fois la taille d'un globe oculaire. Chaque pierre a une couleur différente.

À trois mètres au-dessus du brasero est suspendu un sablier, aussi haut et large qu'un nain, dans un cadre de bois, lui-même attaché à d'épaisses chaînes de fer fixées au plafond. Tout le sable est bloqué dans la partie supérieure du sablier et ne semble pas pouvoir s'écouler vers le bas. Des vers en commun sont inscrits en lettres luisantes sur la base du sablier.

Deux statues de fer de deux mètres soixante-dix de haut, chacune représentant un chevalier, lame au clair, sur son cheval en train de charger, sont posées l'une en face de l'autre dans de profondes alcôves. Le brasero se trouve entre elles.

Les deux statues sont des **golems de fer**. Chaque cheval et son cavalier sont indissociables et considérés comme une seule et même créature. Les golems ne quitteront cette salle sous aucun prétexte et attaquent uniquement lorsque certaines conditions sont réunies (voir la section « Développement » ci-dessous).

Le sablier a une CA de 12, 20 points de vie, une immunité contre les dégâts psychiques et de poison et une vulnérabilité contre les dégâts de foudre. Si son nombre de points de vie est réduit à 0, le verre dont il est fait vole en éclats et le sable à l'intérieur se répand par terre. Voici les vers magiques écrits sur sa base :

Lance une pierre dans le feu :
Le violet mène au pic montagneux
L'orange tout en haut du château
Le rouge si le savoir est ton crédo
Le vert où les cercueils sont cachés
L'indigo vers la fiancée du maître
Le bleu au cœur de l'antique magie
Le jaune la tombe où le maître gît

Les flammes du brasero sont magiques et ne diffusent aucune chaleur. L'incantation réussie d'une *dissipation de la magie* (DD 16) éteint les flammes pendant une heure.



Le feu s'éteint définitivement si le brasero est détruit. Le brasero a une CA de 17, 25 points de vie, une immunité contre les dégâts psychiques et de poison et une résistance contre tous les autres types de dégâts.

Voici les couleurs des pierres insérées sur la bordure du brasero : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet. Si l'une d'elles est jetée dans le feu, la couleur des flammes passe du blanc à la couleur de la pierre et le sable du sablier commence à s'écouler. Les créatures qui touchent les flammes colorées sont téléportées dans le domaine de Strahd vers un emplacement déterminé par la couleur :

Couleur des flammes	Téléportation vers
Rouges	Bureau (zone K37)
Oranges	Sommet de la tour nord (zone K60)
Jaunes	Tombe de Strahd (zone K86)
Vertes	Boutique du fabricant de cercueils (chapitre 5, zone N6f)
Bleues	Temple d'Ambre (chapitre 13, zone X42)
Indigo	Abbaye Sainte Markovia (chapitre 8, zone S17)
Violettes	Passe de Tsolenka (chapitre 9, zone T4)

Tout le sable s'écoule dans la partie inférieure du sablier en 5 rounds. Une fois ce temps écoulé, les flammes redeviennent blanches, le sable réapparaît instantanément dans la partie supérieure du sablier (s'il est intact) et la pierre jetée dans le feu réapparaît sur la bordure du brasero.

Développement

Si le brasero, le sablier ou l'un des golems est attaqué, les portes de la pièce se referment et se verrouillent brusquement par magie (à moins que les personnages n'aient trouvé un moyen de les maintenir ouvertes), et les golems s'animent et passent à l'attaque. Lors du premier round, les golems utilisent leur souffle pour empoisonner l'air de toute la salle. Le gaz empoisonné sort de la bouche des chevaux et chaque créature dans la salle doit effectuer deux jets de sauvegarde, un pour chaque souffle. Lors des rounds suivants, chaque golem effectue une attaque avec son épée et une attaque de coup avec ses sabots. Quand il n'y a plus aucune créature dans la salle, les golems retournent dans leurs alcôves et les portes se déverrouillent. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 pour enfoncer une porte verrouillée. Chaque porte a une CA de 15, 25 points de vie et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

K79. Escalier ouest

> Cet escalier de vieille pierre est patiné par le temps. Une épaisse couche de poussière recouvre ses marches et des toiles d'araignée envahissent le passage.

L'escalier s'élève sur une distance de 12 mètres à un angle de 45 degrés et aboutit sur un palier de 3 mètres de côté (voir ci-dessous). Il continue ensuite sa montée vers l'est à un angle identique et sur une distance de 9 mètres pour aboutir devant une porte secrète qui ouvre sur la zone K72.

Palier

Un *glyphe de protection* est inscrit sur le palier, caché sous la poussière accumulée depuis d'innombrables années. Si les personnages dépoussièrent le palier, l'un d'eux peut repérer le glyphe en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15.

Le glyphe se déclenche dès qu'une créature vivante passe au-dessus de lui. Il active alors un sort d'*image majeure* et crée l'illusion de Strahd von Zarovich qui apparaît à mi-chemin des escaliers montant vers la zone K72 ou descendant vers la zone K78, pour que le vampire soit en face du personnage ayant déclenché le glyphe. Lisez ceci quand Strahd apparaît :

> Une brume écœurante envahit l'escalier en face de vous puis prend la forme de Strahd, le vampire, les yeux rougeoyants de colère. « Vous n'êtes plus les bienvenus ici, dit-il. Quels que soient les dieux en qui vous croyez, ils ne pourront pas vous sauver ! »

Demandez aux personnages qu'ils déterminent leur initiative. Les attaques et les sorts qui touchent « Strahd » passent à travers, révélant sa nature illusoire. À 0 lors du décompte de l'initiative, le vampire illusoire glousse et disparaît en fondant comme une poupée de cire dans un feu et en ne laissant aucune trace derrière lui. Le glyphe disparaît lui aussi.

K80. Escalier central

Lisez ceci si les personnages entrent dans cette zone en passant par la porte au pied de l'escalier :

> La porte s'ouvre en grinçant devant un escalier de pierre montant entre deux murs grossièrement maçonnés. Il y a peu de poussière sur les marches, mais une brume légère s'écoule lentement depuis le sommet.

Lisez ceci si les personnages entrent dans cette zone depuis le sommet de l'escalier :

> Le couloir grossièrement taillé se termine devant un escalier de pierre qui descend en direction du sud. Flanqué par deux murs grossièrement maçonnés, cet escalier assez peu poussiéreux descend avant d'aboutir devant une porte simple.

L'escalier suit un angle de 45 degrés sur une distance horizontale de 6 mètres et relie les zones K78 et K81.

K81. Tunnel

> Ce tunnel est taillé dans le Pilier rocheux de Ravenloft. Les surfaces sont graisseuses et le plafond s'élève à peine à une hauteur d'un mètre quatre-vingt. Un brouillard persistant limite la visibilité à quelques dizaines de centimètres.

Les personnages ayant quelques connaissances en matière de taille de pierre peuvent dire que ce passage a été construit plutôt récemment, comparé au reste de Ravenloft. Le tunnel fait 36 mètres de long et se termine sur une porte de pierre à son extrémité est.

Il y a une trappe au milieu du couloir, cachée sous la nappe de brouillard. Les personnages ne peuvent pas la repérer passivement, mais une fouille active associée à la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 20, permet

de la trouver. À moins qu'elle ne soit bloquée en position fermée avec une pointe de fer ou par d'autres moyens, elle s'ouvre lorsqu'un poids de 50 kilos ou plus est placé dessus. Tous ceux qui se tiennent sur la trappe lors de son ouverture tombent puis glissent sur le toboggan de marbre en dessous (zone K82). La trappe se referme ensuite.

K82. Toboggan de marbre

Lisez ceci si un ou plusieurs personnages tombent lors de l'ouverture de la trappe dans la zone K81 :

> Vous chutez sur un toboggan de marbre noir poli et glissez dans l'obscurité.

Le haut du toboggan se situe au niveau de la trappe dans la zone K81. Il passe par une porte secrète à sens unique située dans une cellule de détention inondée (zone K74e). Les personnages qui glissent jusqu'en bas du toboggan se retrouvent dans la cellule, mais ne subissent aucun dégât. Il n'y aucune prise sur le toboggan et il est trop glissant pour le remonter sans aide magique.

K83. Escalier en colimaçon

> Derrière la porte se trouve un escalier en colimaçon plongé dans le noir.

Le pied de l'escalier se situe dans la zone K78, il monte vers le palier de la zone K83a puis continue de monter vers la zone K37.

K83a. Palier de l'escalier en colimaçon

Ce palier, représenté sur la carte 11, est une extension de la zone K83.

> Ce couloir de douze mètres de long relie deux escaliers en colimaçon : l'un monte et l'autre plonge dans les profondeurs du château de Ravenloft. Une tapisserie poussiéreuse de trois mètres sur trois est suspendue à une tringle de fer vissée sur le mur est. Dessus sont représentés des chevaliers sur leurs chevaux en train de charger sur un champ de bataille sous un ciel rouge sang. Le chevalier en première ligne chevauche un cheval noir et porte une cape noire bordée de fourrure, une armure gris foncé et un heaume à visière ayant la forme d'une tête de loup. Son épée diffuse une lumière aussi puissante que celle du soleil.

L'escalier à l'extrémité nord du mur ouest descend vers une porte ouvrant sur la zone K78. L'escalier à l'extrémité sud du mur ouest monte vers une porte ouvrant sur la zone K37.

Trésor

La tapisserie représente le roi Barov, le père de Strahd, à la tête de ses redoutables chevaliers lors d'une glorieuse bataille. Elle pèse 5 kilos et vaut 750 po si elle reste intacte. Elle ne vaut plus rien si elle est endommagée, mais les personnages peuvent la raccommoder.

K84. Catacombes

> D'anciennes catacombes, faisant aussi office de cryptes, au plafond en voûte soutenu par d'épaisses colonnes creuses, s'étendent sous le château de Ravenloft. Des toiles d'araignée pendent mollement et une odeur de renfermé flotte dans l'air. Une brume épaisse recouvre le sol jonché d'infectes déjections. Le plafond noir bouge.

Les catacombes comprennent une zone de 33 mètres de l'est vers l'ouest et de 54 mètres du nord au sud. Plusieurs centimètres de guano de chauve-souris maculent le sol. Les catacombes sont des passages voûtés de 3 mètres de large passant entre des cryptes de 3 mètres de côté. Ces cryptes font également office de piliers soutenant un plafond de 6 mètres de haut. Il existe cinq points d'entrée et de sortie dans cette zone :

- La porte adjacente à la crypte 1 (qui donne sur la zone K81)
- Un passage voûté bloqué par une herse au nord (qui mène à la zone K85)
- Un passage voûté bloqué par une herse au sud (qui mène à la zone K86, mais qui est protégé par des pièges de téléportation)
- Un passage voûté bloqué par une herse à l'est (qui mène à la zone K87)
- L'escalier de la haute tour (zone K18) ou le puits (zone K18a) à l'ouest

Chaque crypte est scellée par une porte de pierre ciselée – en réalité un bloc de pierre parfaitement enchâssé de 90 centimètres de large, 1,50 mètre de haut et 10 centimètres d'épaisseur. Pour retirer ou remettre en place un tel bloc de pierre, il faut dépenser une action et réussir un test de Force DD 15.

Chaque crypte abrite les restes de la ou des personnes dont l'épitaphe est inscrite sur le bloc. Les cryptes sont décrites dans les sections suivantes. Chaque épitaphe est indiquée en italique sous le numéro de la crypte correspondante.

Sauf indication contraire, chaque crypte contient un catafalque de marbre d'un mètre de haut et de 90 centimètres sur 1,80 mètre, sur lequel est allongé un squelette vêtu de haillons.

Plusieurs dizaines de milliers de chauves-souris ont élu domicile dans les catacombes. Elles restent suspendues, tête en bas, pendant la journée et sortent le soir en remontant à tire-d'aile le puits central de la haute tour (zone K18a) pour chasser. Elles n'attaqueront pas des intrus, à moins d'être provoquées ou si Strahd leur en donne l'ordre. Si une ou plusieurs chauves-souris à l'intérieur d'une case de 3 mètres de côté sur la carte sont attaquées ou prises dans la zone d'effet d'un sort nocif, 2d4 **nuées de chauves-souris** se forment dans cette zone et attaquent. Plus aucune nuée supplémentaire ne se forme dans cette case jusqu'à l'aube suivante, période nécessaire pour que d'autres chauves-souris viennent combler les pertes.

Pièges de téléportation

Des pièges de téléportation invisibles sont posés entre les cryptes 37 et 38, entre la crypte 37 et le mur sud des catacombes, et entre la crypte 38 et le mur sud des catacombes. Seule une *détection de la magie* peut révéler la présence de ces pièges et l'aura de magie d'invocation qui en émane. Il est impossible de désamorcer ces pièges, mais l'incantation réussie d'une *dissipation de la magie* (DD 16) réprime

la magie d'un piège pendant 1 minute, ce qui permet aux personnages de traverser en toute sécurité la zone piégée. Un piège est également neutralisé s'il est entièrement ou partiellement compris dans un *champ antimagie*.

Ces pièges de téléportation forment un cercle de protection autour de l'entrée de la tombe de Strahd (zone K86). Une créature qui entre dans l'un de ces emplacements de 3 mètres de côté est instantanément téléportée dans la crypte 14 et remplacée par un des nécrophages qui occupent cette crypte. Le nécrophage se matérialise dans l'emplacement qu'occupait la créature et attaque les créatures vivantes dans son champ de vision.

Crypte 1

Ici reposent ceux qui suivent la voie de la douleur et du tourment.

La porte de pierre ne bloque pas l'entrée d'une crypte mais celle d'un tunnel taillé dans la pierre (zone K81).

Crypte 2

Artista DeSlop – Peintre de la cour chargé des fresques aux plafonds

> La fresque peinte sur le plafond voûté de cette crypte représente des diablotins tenant des bouquets de fleurs colorées. Un squelette vêtu de haillons est allongé sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Une boîte en bois est posée sous une des mains du squelette.

La boîte n'est pas verrouillée. Elle contient sept pinceaux au manche de bois et sept petites calebasses remplies de peinture sèche.

Crypte 3

Dame Isolde Yunk (Isolde la Fabuleuse) : fournisseuse d'antiquités et d'articles importés

> Un squelette vêtu de haillons est allongé sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Par terre, tout autour sont entassés des vieux paniers, des braséros, des tapisseries roulées, des bougies, des chaises, des coffres, des ustensiles de cuisine, des torchères, des tringles à rideaux, des carafes, des plats, des pichets, des lampes, des étuis à parchemins, des chopes et des boîtes à amadou. Aucun de ces objets ne semble précieux. Un vieux lustre pend du plafond voûté.

Les personnages pourraient passer des heures à fouiller cette crypte. Bien qu'il soit possible de gagner une belle somme en vendant ces antiquités, la difficulté pour les transporter n'en vaut sans doute pas la peine.

Crypte 4

Prince Ariel du Plumette (Ariel le Pesant)

Lisez ceci si les personnages ouvrent la porte de cette crypte :

> Le fantôme d'un homme grand et corpulent, au regard de fou, apparaît dans la sombre crypte. De grandes ailes artificielles se déplient dans son dos.

Le prince Ariel était un homme exécrable qui désirait ardemment voler. Il a attaché des ailes artificielles sur un harnais et a fait fonctionner l'appareil par magie. Le dispositif ne parvenait pourtant pas à soulever son poids et il a fait une chute mortelle après avoir plongé du haut du Pilier rocheux de Ravenloft. Son **fantôme** maléfique attaque les personnages à vue. Si Ariel parvient à posséder un personnage, il oblige son hôte à monter tout en haut de la haute tour (zone K18 et K59), puis à se jeter du haut du puits central de la tour (zone K18a) en criant « Je vole ! » pendant sa chute.

Crypte 5

Artank Swilovich : ami et membre de la guilde des vignerons de Barovie

> Vous sentez une faible odeur de vin. Un squelette vêtu de haillons est allongé sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Plusieurs milliers de bouteilles vides sont entassées partout sur le sol.

Les étiquettes sur les bouteilles indiquent qu'elles proviennent du vignoble du Magicien des vins et qu'elles contenaient trois vins différents : du Champagne du Stomp, du Béguin du dragon rouge et de la Purée de raisins rouges n°3.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est enfoui sous les bouteilles de vin. Un personnage qui fouille sous les bouteilles trouve automatiquement le trésor.

Crypte 6

Sainte Markovia : définitivement morte

La section de sol de 3 mètres de côté devant la crypte est une plaque de pression qui déclenche le tir de quatre fléchettes empoisonnées cachées dans de minuscules trous dans le mur nord (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide* pour les règles concernant le fonctionnement de ce piège). Le piège se remet en place quand il n'y a plus de poids sur la plaque et il se déclenche un maximum de quatre fois avant épuisement de sa réserve de fléchettes.

Lisez ceci si la porte de la crypte est ouverte :

> Une odeur de rose émane de la crypte. Les restes sur le bloc de marbre se sont désagrégés, à l'exception d'un fémur.

Ajoutez ceci si les personnages touchent aux restes de sainte Markovia :

> Une forme fantomatique apparaît au-dessus de la poussière, si transparente que vous apercevez à peine un fragment de visage. De cette apparition émane le plus faible des murmures : « La vampire doit être détruit. Je suis votre arme. » Elle disparaît ensuite.

Trésor. Un sort de *détection de la magie* révèle l'aura de magie d'évocation qui émane du fémur. Voir l'annexe C pour plus d'informations sur le *fémur de sainte Markovia*.

Crypte 7

> La porte de pierre de cette crypte s'est effondrée et son épitaphe est cachée sous la brume. La crypte est grande ouverte. Un crâne, quelques os et des morceaux d'armure rouillée sont posés sur un bloc de marbre dont chaque extrémité est ornée d'une gargouille de pierre accroupie et grimaçante.

Sur la porte, on peut lire l'épitaphe suivante : « Endorovich (Endorovich le Terrible) : le rejet d'une femme a réussi là où le sang versé lors d'une centaine de guerres a échoué »

Endorovich était un soldat impitoyable et un noble imbu de lui-même qui aimait une femme nommée Marya, mais celle-ci aimait un autre homme. Alors que Marya et son amant étaient en train de dîner, Endorovich a versé du poison dans le verre à vin de l'homme. Les verres ont été mélangés et c'est Marya, et non son amant, qui a ingurgité le poison. L'amant a été pendu pour le meurtre de Marya et enterré au carrefour de l'Ivlis (chapitre 2, zone F). Endorovich ne s'est jamais remis de sa culpabilité et, emporté par sa folie, a consacré le reste de sa vie à tuer.

L'esprit d'Endorovich est piégé à l'intérieur d'une des gargouilles. Si quelqu'un touche aux os sur le bloc, une des **gargouilles** s'éveille et attaque. Si le nombre de points de vie de la gargouille est réduit à 0, l'esprit d'Endorovich investit la deuxième gargouille qui s'éveille à son tour et attaque. Les deux gargouilles ont le maximum de points de vie (77). Une fois la deuxième **gargouille** détruite, l'esprit d'Endorovich peut définitivement reposer en paix.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est à l'intérieur d'un compartiment secret sous les ossements d'Endorovich. Une fois les os et la poussière enlevés, les personnages peuvent trouver et ouvrir le compartiment sans qu'aucun test de caractéristique ne soit nécessaire.

Crypte 8

Duchesse Dorfniya Dilisnya

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Une jolie courtepointe représentant un festin royal est suspendue sur le mur du fond.

La courtepointe est magiquement préservée mais n'est pas précieuse.

Crypte 9

Pidlwick – Bouffon de Dorfniya

> Un squelette de petite taille portant un costume de bouffon en loques repose sur un petit bloc de marbre au milieu de la crypte.

Si Pidlwick II (voir zone K59) est avec le groupe, il refuse d'entrer dans la crypte. Le bloc dans cette crypte fait 1,20 mètre de long (au lieu du 1,80 mètre habituel). Les os sur le bloc sont ceux du bouffon au service de la duchesse Dorfniya Dilisnya (voir la crypte 8).

Trésor. Si les personnages explorent cette crypte après avoir convoqué le fantôme de Pidlwick dans la zone K36, ils trouvent une petite boîte en bois plate sur le bloc de marbre, à côté des os de Pidlwick. La boîte contient un paquet complet de *cartes d'illusion*.

Crypte 10

Sire Léonide Krushkin (Sire Lee le Broyeur) : plus grand que nature, il adorait les bijoux

> Un squelette imposant vêtu de haillons et portant des bijoux repose sur le long bloc de marbre au milieu de la crypte. Un maillet d'armes taché de sang et englué dans des toiles d'araignée est posé contre le bloc.

Sire Lee faisait plus de deux mètres dix de haut. Son maillet d'armes peut laisser les personnages songeurs, mais il est inoffensif et non magique.

Trésor. Trois colliers ornés de pierres précieuses (d'une valeur de 750 po chacun) sont posés sur le squelette de sire Lee.

Crypte 11

Tasha Petrovna – Soigneuse des rois, Lumière de l'ouest, Servante et Compagne

> Un squelette portant des vêtements de prêtresse en haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Le plafond en voûte est orné d'une fresque représentant un soleil rayonnant.

Les créatures qui subissent des dégâts lorsqu'elles sont exposées à la lumière du soleil (telles que les vampires) sont désavantagées lors de leurs tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde tant qu'elles restent dans cette crypte.

Trésor. Le squelette porte autour du cou un symbole sacré en forme de soleil (d'une valeur de 25 po). Un personnage d'alignement Bon qui ramasse le symbole sacré entend la voix fantomatique d'une femme. Voici ce qu'elle lui murmure :

> « Il y a une tombe à l'ouest où les roses sont perpétuellement en fleur, dans un endroit bâti par des soigneurs, dans un village appelé Krezk. Quand les ténèbres engloutissent tout, touchez la tombe avec ce symbole sacré pour convoquer la lumière et trouver un trésor depuis longtemps égaré. »

Le message fait référence à la tombe dans l'abbaye Sainte-Markovia (chapitre 8, zone S7).

Crypte 12

Roi Troisky – le roi aux trois visages

> Il n'y a pas d'os sur le bloc de marbre de cette crypte, seulement un heaume en acier dont la visière a la forme d'un visage en colère.

Le heaume possède trois visières sur son pourtour. Elles ressemblent à des visages humains dont le premier exprime la tristesse, le deuxième la joie et le troisième la

colère. Seul le visage en colère est visible depuis l'entrée de la crypte. Le roi Troisky portait ce heaume au combat, ce qui lui a valu le surnom de roi aux trois visages. Le heaume n'est pas magique et pèse 5 kilos.

Le bloc sur lequel est posé le heaume est sensible au poids. Si le heaume est retiré du bloc sans être remplacé immédiatement par quelque chose pesant 5 kilos, du gaz empoisonné stocké dans un réceptacle à l'intérieur du bloc se répand dans la crypte. Un personnage qui inspecte le bloc à la recherche de pièges et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12 repère de minuscules orifices à la base du bloc de marbre. C'est par ces trous que se répand le gaz.

Les créatures dans la crypte lorsque le gaz se répand doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Elles subissent chacune 22 (4d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté, ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Crypte 13

Roi Katsky (Katsky le Doué) : souverain, inventeur et voyageur temporel autoproclamé

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Parmi ses os se trouvent une corne à boire bouchée, une bourse bien remplie et un sceptre à l'aspect étrange en métal et en bois. Au-dessus des os pendent des câbles fixés au plafond voûté qui soutiennent un engin volant en bois ressemblant à un assemblage d'ailes de dragon pliantes avec des sangles de cuir, des boucles métalliques et des ailerons de cuir tendu.

La corne à boire bouchée est une corne étanche remplie de poudre noire et le « sceptre à l'aspect étrange » est un mousquet. La bourse bien remplie contient 20 billes d'argent (des balles d'argent pour le mousquet). Pour plus d'informations sur les armes à feu et les explosifs, voir le chapitre 9, « L'atelier du maître du donjon », du *Dungeon Master's Guide*.

Planeur. Un humanoïde de Petite taille ou de taille Moyenne peut enfiler le planeur aux ailes de dragon (il faut une minute pour enfiler ou ôter le planeur). Il ne peut soulever plus de 40 kilos, mais cette limite de poids n'est pas évidente au premier coup d'œil. Un personnage qui inspecte le planeur pour tenter de deviner cette limite maximale peut la déterminer avec précision s'il réussit un test d'Intelligence DD 15.

Si son porteur est suffisamment léger (en comptant le poids de l'équipement qu'il transporte), il peut utiliser l'appareil pour planer, mais seulement dans des grands espaces où il y a suffisamment de place pour manœuvrer. Le porteur peut prendre son envol en sautant depuis un point surélevé ou décoller en sautant simplement en hauteur. Lorsqu'il est en l'air, il obtient une vitesse de vol égale à sa vitesse au sol, en prenant en compte les limitations suivantes : à moins qu'il bénéficie d'un important courant d'air ascendant, le porteur ne peut pas gagner de l'altitude en planant et le planeur descend de 30 centimètres par tranche de 3 mètres parcourus à l'horizontale. À la fin du vol, le porteur atterrit sur ses pieds et le planeur reste intact. Si le porteur tente d'augmenter la vitesse à laquelle le planeur descend, celui-ci casse et le porteur chute.

Le planeur a une CA de 12, 1 point de vie et ses ailes ont une envergure de 4,50 mètres. Il casse et ne fonctionne plus s'il subit le moindre dégât. Le tour de magie *réparation* peut réparer les dégâts, à condition que toutes les pièces cassées soient présentes.

Crypte 14

Stahbal Indi-Bhak : le plus sincère des amis qu'un souverain ait jamais eu. Ici repose son honorable famille.

Lisez ceci si les personnages ouvrent la porte de cette crypte :

> Un puits de 3 mètres de côté s'enfonce dans les ténèbres. De ce puits remonte l'écho d'un lent ruissellement d'eau.

Les personnages avec la vision dans le noir ou une source de lumière suffisamment puissante peuvent constater que le puits descend sur 12 mètres vers une sorte de caveau creusé dans les profondeurs du Pilier rocheux de Ravenloft. Des pierres dépassent des parois du puits et offrent des prises pour les pieds et les mains à intervalles réguliers. Elles sont toutefois glissantes et un personnage qui tente d'escalader la paroi sans aide magique ni matériel d'escalade doit donc réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10.

Caveau. Lisez ceci quand les personnages arrivent en bas du puits :

> Au fond du puits se trouve un caveau froid et humide avec un plafond haut de trois mètres. La forme de la pièce est déroutante et on sent une odeur de viande pourrie. Quinze cercueils de pierre, la tête tournée vers le nord, sont disséminés dans ce caveau. Le sol est recouvert d'os humains et d'épées rouillées.

Si un personnage se téléporte dans un cercueil depuis l'un des pièges de téléportation qui protègent la tombe de Strahd (zone K86), lisez ceci au joueur de ce personnage :

> Un éclat de lumière et tu te retrouves soudain plongé dans l'obscurité absolue, allongé dans un espace exigu et extrêmement poussiéreux.

Ce caveau abrite quinze **nécrophages** (un par cercueil), moins ceux qui ont été téléportés (voir « Pièges de téléportation » au début de cette section). Pour soulever le couvercle d'un cercueil, il faut dépenser une action et réussir un test de Force DD 15.

Un nécrophage n'attaque que s'il est téléporté ou si son cercueil est ouvert. Sinon, il reste inactif.

Des os et des épées rouillées recouvrent le sol sur une épaisseur de 15 centimètres. Ce sont les restes des serviteurs qui ont juré de venger la famille de Stahbal Indi-Bhak. Pour chaque nécrophage tué dans ce caveau, plusieurs os s'assemblent pour former 2d6 **squelettes** humains animés. Ces squelettes attaquent les intrus à vue, mais ne peuvent pas attaquer à distance. Il y a suffisamment d'os et d'épées dans ce caveau pour qu'une centaine de squelettes s'assemblent de cette façon.

Crypte 15

Khazan : puissant était son nom

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte. Des opales noires sont insérées dans ses orbites et des éclats d'ambre remplacent ses dents.

Khazan était un puissant archimage qui a découvert le secret des liches et a tenté de devenir une demi-liche, en vain. Son squelette et ses os ne sont pas dangereux, mais les pierres précieuses insérées dans son crâne ont de la valeur.

Trésor. Les opales noires dans les orbites du crâne valent chacune 1 000 po. Sont également insérées huit dents d'ambre d'une valeur de 100 po chacune.

Une créature à l'intérieur de la crypte qui prononce vigoureusement le nom « Khazan » fait trembler le Pilier rocheux de Ravenloft alors qu'un *bâton de puissance* se matérialise et lévite sur place, au-dessus du bloc de marbre. La première créature qui s'empare du bâton doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Elle subit 44 (8d10) dégâts de foudre si elle rate son jet, sinon la moitié seulement. On peut ensuite prendre et utiliser normalement ce *bâton de puissance*. Si personne ne s'empare du bâton dans le round qui suit son apparition, il disparaît et ne peut plus réapparaître.

Crypte 16

Elsa Fallona von Twitterberg (actrice bien-aimée) : ses admirateurs étaient nombreux

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte. Neuf alcôves peu profondes sont creusées dans les murs alentour. Le fond de chaque alcôve est peint pour représenter l'image grandeur nature d'un bel homme. Certains sont vêtus de d'habits raffinés, d'autres portent une armure. Au pied de chaque peinture se trouve un crâne posé sur un empilement d'os.

Les os dans les niches sont ceux des neuf époux d'Elsa. Cette crypte ne contient rien de précieux.

Crypte 17

Sire Sédrik Spinwitovich (Amiral Spinwitovich) : même s'il n'avait plus toute sa tête, il est à l'origine de la plus importante force navale jamais assemblée dans un pays sans accès à la mer

> Une longue barge funéraire de trois mètres trente de long domine cette crypte. Elle est calée en diagonale pour pouvoir entrer dans l'espace disponible. Dans l'embarcation repose un squelette vêtu de haillons sur un lit de plusieurs centaines de pièces d'or.

Ce sont des pièces d'argile peintes en or qui ne valent rien. La barge funéraire, montée à l'intérieur de la crypte, est trop imposante pour qu'on puisse la faire passer par la porte.

Crypte 18

La porte de pierre est posée à côté de l'ouverture de cette crypte. À travers les tourbillons de brume présents en permanence en ces lieux, on peut lire une épitaphe gravée récemment : « Ireena Kolyana : épouse ».

La crypte est vide et propre. C'est ici que Strahd a l'intention de garder Ireena une fois qu'il l'aura transformée en vampirienne.

Crypte 19

Artimus (bâtisseur du château) : vous voici au cœur de l'œuvre de sa vie

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte.

Cette crypte ne contient rien d'intéressant.

Crypte 20

Sasha Ivliskova – épouse

> Des toiles d'araignée aussi blanches et épaisses que du lin recouvrent une silhouette féminine allongée sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte poussiéreuse, elle aussi envahie de toiles d'araignée. Vous entendez une voix résonner dans l'obscurité.
>
> « Mon amour, êtes-vous venu me libérer ? »
>
> La femme se lève, arrachant les toiles d'araignée qui la recouvraient tel un effroyable linceul.

Cette **vampirienne** est une ancienne épouse de Strahd. Dès qu'elle se rend compte que ce n'est pas son époux qui a ouvert sa crypte, Sasha se débarrasse des toiles agglutinées sur elle, comme elle l'aurait fait avec une robe de mariée détestée et attaque.

Crypte 21

Patrina Velikovna – fiancée

La créature à l'intérieur de cette crypte attaque dès l'ouverture de la porte.

> Des ténèbres surgit l'effroyable visage d'une jeune elfe spectrale corrompue par l'horreur de son existence de morte-vivante. Elle gémit et le son même de ce gémissement lacère votre âme.

L'elfe spectrale est une **banshie** qui attaque les personnages à vue en poussant immédiatement son gémissement. Une fois éveillée, elle peut errer dans le château à sa guise, mais elle ne s'éloigne pas à plus de 7,5 kilomètres de sa crypte.

De son vivant, Patrina Velikovna était une elfe du crépuscule dont les pouvoirs rivalisaient presque avec ceux de Strahd, car elle avait longtemps étudié les principes de la magie noire. Elle se sentait liée à lui et lui a demandé d'officialiser cette relation spéciale en organisant un sombre mariage. Séduit par son savoir et ses pouvoirs, Strahd a accepté, mais avant qu'il ne puisse aspirer toute la vie du corps de Patrina, l'entourage de l'elfe l'a lapidée à mort dans un élan de miséricorde, afin d'empêcher Strahd de parvenir à ses fins. Le vampire a exigé et obtenu le corps de Patrina. Enfermée ici, elle s'est ensuite transformée en banshie.

La banshie se dématérialise lorsque son nombre de points de vie est réduit à 0. L'esprit de Patrina ne peut toutefois pas trouver le repos, à moins qu'elle ne soit officiellement mariée avec Strahd, et se matérialise donc à nouveau dans sa crypte 24 heures plus tard. L'incantation d'un sort de *sanctification* sur la crypte empêche la banshie de revenir tant que dure ce sort.

Trésor. Lisez la description suivante quand les personnages fouillent la crypte de Patrina :

> Au milieu de la crypte, un squelette vêtu de haillons est allongé sur un bloc de marbre autour duquel sont entassées plusieurs milliers de pièces.

La crypte de Patrina contient 250 pp, 1 100 po, 2 300 pe, 5 200 pa et 8 000 pc. Les pièces sont d'origines diverses. Celles de platine et d'électrum sont frappées du profil de Strahd. Le grimoire de Patrina, à la couverture de bois sculpté, est enfoui sous les pièces. Il contient tous les sorts de la liste du profil de l'archimage du *Monster Manual*.

Développement. Si elle revient à la vie grâce à son frère (voir « Le don obscur de Kasimir » dans la section « Événements spéciaux » du chapitre 13), Patrina (femme elfe du crépuscule, NM) revient sous la forme d'une archimage sans aucun sort préparé. Si les personnages ont son grimoire, elle leur demande gentiment de le lui rendre pour qu'elle puisse enfin préparer ses sorts et aider à détruire Strahd (elle ment). Si les personnages acceptent, elle les remercie en rassemblant le plus d'informations possible sur eux avant de poursuivre ses propres objectifs.

Crypte 22

Sire Erik Vonderbucks

> Un homme doré repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte par ailleurs vide.

Sire Erik Vonderbucks était un riche noble qui voulait que son cadavre soit trempé dans de l'or fondu.

Trésor. La fine couche d'or, si elle est ôtée du cadavre desséché de sire Erik, vaut 500 po.

Crypte 23

La première fois que les personnages passent devant cette crypte, ils voient l'un de leurs noms (déterminé au hasard) gravé sur la porte. Une horrible odeur de décomposition se répand dès l'ouverture de la crypte dans laquelle repose un cadavre sur un bloc de marbre. Le cadavre ressemble au personnage dont le nom est gravé sur la porte. Il fond comme neige au soleil si on le touche et l'inscription sur la porte disparaît. Si les personnages revisitent cette crypte ultérieurement, rien n'est inscrit sur la porte et l'endroit est vide.

Crypte 24

Ivan Ivliskovich, champion de la course des chiens arctiques : la victoire appartient au plus rapide, mais la vengeance appartient aux proches du perdant

> Un squelette recouvert de fragments de fourrure repose sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Les murs et le plafond sont recouverts d'une couche de plâtre peinte pour donner l'impression que la crypte se trouve dans une forêt de résineux enneigée. Le plâtre s'est effrité et de nombreux morceaux se sont détachés, ce qui brise l'illusion.

La crypte ne contient rien d'intéressant.

Crypte 25

Stefan Gregorovich : premier conseiller du roi Barov von Zarovich

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte. La plupart des os sont abîmés et recouverts de poussière, ce qui n'est pas le cas du crâne.

Un sort de *détection de la magie* lancé ici révèle une faible aura de magie nécromantique émanant du crâne de Stefan. Tant que le crâne reste dans la crypte, il répondra à un maximum de cinq questions, comme s'il avait été la cible d'un sort de *communication avec les morts*. Cette propriété se recharge chaque jour, à l'aube. De son vivant, Stefan n'était pas un individu observateur et bien informé. Si on interroge le crâne à propos de Strahd ou du château de Ravenloft, toutes les réponses qu'il donne sont fausses.

Crypte 26

Intree Sik-Valoo : il a renoncé à l'opulence pour emporter son savoir au paradis

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte. La plupart des os sont abîmés et recouverts de poussière, ce qui n'est pas le cas du crâne.

Un sort de *détection de la magie* lancé ici révèle une faible aura de magie nécromantique émanant du crâne d'Intree. Tant que le crâne reste dans la crypte, il répondra à un maximum de cinq questions, comme s'il avait été la cible d'un sort de *communication avec les morts*. Cette propriété se recharge chaque jour, à l'aube. Au contraire de Stefan Gregorovich dans la crypte 25, Intree était un individu instruit et astucieux. Si on interroge le crâne à propos de Strahd ou du château de Ravenloft, toutes les réponses qu'il donne sont vraies.

Crypte 27

> Cette crypte est dénuée de porte.

Trois **araignées-loups géantes** infestent cette crypte vide par ailleurs. Elles ne font aucun bruit et surgissent hors de la crypte pour attaquer les créatures qui passent devant l'entrée béante.

Crypte 28

Bascal Ofenheiss – Chef cuisinier renommé

> Un squelette recouvert d'un linge blanc repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte. Il tient dans sa main une cloche posée sur sa cage thoracique. Son crâne est coiffé d'une haute toque de chef.

Si on sonne la cloche à l'intérieur de la crypte, un feu magique envahit l'endroit pour incinérer les os du chef Ofenheiss. Les créatures qui sont dans la crypte doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17.

Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Une créature qui rate son jet de sauvegarde prend feu et subit 5 (1d10) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours jusqu'au moment où elle ou une autre créature utilise une action pour étouffer les flammes.

Trésor. Sous la toque de chef est cachée une cuillère-fourchette en électrum au manche orné de pierres précieuses (d'une valeur de 250 po).

Crypte 29

Baron Eisglaze Drüf

> Dès que vous ouvrez cette porte, l'air devient aussi glacial que le plus glacial des enfers. La moindre surface à l'intérieur de la crypte est recouverte d'une épaisse moisissure brunâtre.

Une plaque de moisissure brune (voir « Les dangers des donjons » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*) a envahi la crypte. Les personnages dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'entrée ouverte sont affectés.

Si la moisissure brune est éliminée, les personnages peuvent déblayer la couche de moisissure pour accéder aux os du baron Drüf posés sur un bloc de marbre.

Trésor. Une *lame porte-bonheur* contenant encore un souhait est cachée sous la moisissure brune à proximité des os du baron. Si une créature utilise le souhait pour tenter de quitter la Barovie, le sort échoue. Si une créature utilise l'épée en souhaitant la destruction de Strahd, le souhait ne détruit pas le vampire, mais le téléporte à 1,50 mètre de l'arme.

Crypte 30

Préfet Ciril Romulich (Bien-aimé du roi Barov et de la reine Ravenovia) : Haut prêtre du plus Saint des ordres

> Sur un bloc de marbre au milieu de la crypte est posé un squelette vêtu d'un habit rouge qui tient dans sa main squelettique un symbole sacré doré. Sur le plafond en voûte de quatre mètres cinquante de haut est peint le feuillage d'arbres jauni par l'automne. Une étroite corniche de pierre fait le tour de la crypte à une hauteur de trois mètres. Des dizaines de corbeaux de pierre sont perchés dessus, le regard rivé sur le bloc de marbre.

Les sculptures de corbeaux sont inoffensives malgré leur air menaçant.

Trésor. Le symbole sacré en or du préfet est orné de minuscules pierres précieuses et vaut 750 po. Si une créature Mauvaise le touche, il disparaît en une explosion de lumière intense qui inflige 11 (2d10) dégâts radiants à toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre. Les personnages familiers avec la religion barovienne reconnaissent le symbole du Seigneur matinal.

Crypte 31

Nous ne connaissions de lui que son opulence

> Cette crypte est vide. Sur les murs sont peintes des montagnes de pièces d'or.

Le sol de la crypte est en réalité la trappe d'une fosse hérissée de pieux profonde de 9 mètres. La trappe s'ouvre si un poids égal ou supérieur à 100 kilos est placé dessus. Elle se compose de deux rabats montés sur ressort dont l'un s'abaisse vers l'est et l'autre vers l'ouest. Après la chute d'une ou plusieurs victimes dans la fosse, les rabats se referment d'un coup (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*). Les pieux au fond de la fosse sont en fer mais ne sont pas empoisonnés.

Trésor. Un squelette humain (les restes d'un aventurier mort) vêtu d'une armure de cuir en lambeaux est empalé sur les pieux au fond de la fosse. À proximité se trouvent une lanterne cassée et un pied-de-biche rouillé. Un rouleau de 15 mètres de corde en chanvre, une dague dans un fourreau abîmé, une bourse contenant 25 pp et un tube de bois fermé contenant un *parchemin magique de cercle magique* sont attachés à la ceinture de cuir du cadavre.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve à côté du squelette au fond de la fosse.

Crypte 32

Aucune épitaphe ni nom n'est inscrit sur la porte de cette crypte.

> Cette crypte est vide, à l'exception de deux alcôves dans le mur du fond. Une phrase est gravée au-dessus : « Ne franchissez pas ces portails, stupides mortels. »

Un sort de *détection de la magie* révèle une puissante aura de magie d'invocation émanant des deux alcôves.

Les créatures qui entrent dans l'alcôve est sont téléportées dans l'alcôve est qui se trouve à l'intérieur de la tombe de Strahd (zone K86). Il ne se passe rien si quelqu'un entre dans l'alcôve ouest de cette crypte, mais les créatures téléportées depuis l'alcôve ouest de la zone K86 apparaissent ici.

Crypte 33

Sire Klutz Tripalotsky : il est tombé sur son épée

> Au milieu de cette crypte, des os humains sont disséminés dans et autour d'un harnois rouillé posé sur un bloc de marbre. Une épée longue est plantée dans le plastron de l'armure.

L'armure et l'épée longue de sire Klutz ne sont ni magiques ni précieuses.

Si l'épée est retirée de l'armure, sire Klutz apparaît sous la forme d'un **guerrier fantôme** (voir l'annexe D). Il remercie celui qui a retiré l'arme et accepte de combattre à ses côtés lors des sept prochains jours. Sire Klutz a péri bien des années avant la transformation de Strahd en vampire et le guerrier fantôme ne sait donc rien de la déchéance de Strahd ni de la malédiction que subit la Barovie.

Crypte 34
Roi Dostron, le rejeton des Enfers

> Un sarcophage doré de deux mètres dix de long est posé au milieu de cette crypte. La peinture sur son couvercle représente un roi coiffé d'une couronne de cornes, en train de hurler. Derrière le sarcophage se dresse un hibours empaillé, la gueule figée en un rugissement et les pattes écartées, toutes griffes dehors.

Le roi Dostron était l'un des anciens souverains de cette région, bien avant la venue de Strahd. Il affirmait être le descendant d'un duc des Neuf Enfers et ses exploits tendaient à prouver cette affirmation. Son sarcophage est en plomb martelé enchâssé dans de l'or (voir « Trésor » ci-dessous). On peut forcer l'ouverture du couvercle avec un pied-de-biche ou un outil similaire. On ne trouve que de la poussière à l'intérieur. Le hibours empaillé est la dernière touche décorative de la crypte : un cadeau offert à Strahd, que l'on a finalement décidé de mettre ici. Il semble presque vivant, mais il est inoffensif.

Un **diablotin** invisible est perché sur la tête du hibours. Si quelqu'un tente d'ouvrir le sarcophage, il dit en commun : « Je ne tenterais même pas, si j'étais vous ! » Le diablotin est lié par magie aux restes du roi Dostron et doit veiller sur eux pendant encore plusieurs siècles avant que son contrat ne prenne fin. Il n'est pas obligé de protéger le contenu de la crypte (et il n'attaquera donc pas) et adore mentir et induire en erreur. Par exemple, il prévient les personnages que le sarcophage est piégé et que l'ouverture du couvercle libérera le diantrefosse enfermé à l'intérieur.

Trésor. Les personnages qui prennent le temps d'arracher l'or du sarcophage peuvent récupérer 5 kilos de ce métal précieux d'une valeur de 500 po.

Crypte 35
Sire Jarnwald le Filou : C'est lui le dindon de la farce

> Une puanteur de charnier règne dans cette crypte vide.

Le sol de la crypte est une illusion qui dissimule une fosse profonde de 6 mètres. Les parois de la fosse sont extrêmement lisses. Une créature sans vitesse d'escalade ne peut les escalader sans aide magique ou matériel d'escalade. Six **goules** affamées occupent le fond de la fosse. Un sort de *silence* permanent réprime tous les bruits dans la fosse. Ce silence peut être dissipé, tout comme le sol illusoire (DD 14 pour les deux).

Trésor. Sire Jarnwald a été « inhumé » ici, dans la mesure où on l'a poussé dans la crypte afin qu'il termine dévoré par les goules. Ce qu'il reste de lui est éparpillé au fond de la fosse : quelques lambeaux de vêtements, une poignée de dents et une chevalière sur laquelle est gravé un « J » stylisé (d'une valeur de 25 po).

Crypte 36
Des marques de griffures ont effacé le nom inscrit sur la porte de cette crypte.

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte.

Cette crypte ne contient rien d'intéressant.

Crypte 37
Gralmore Vifaristo – Magicien ordinaire

> Sur un bloc de marbre au milieu de cette crypte repose le cadavre d'un homme avec une longue barbe blanche. Il est vêtu d'une robe rouge et poussiéreuse et sa peau est tendue sur son crâne et ses os. Il tient contre sa poitrine un bâton de bois dont l'une des extrémités est une boule de laiton et l'autre une boule de marbre.

Le bâton est une arme non-magique.

Une inspection du bloc de marbre révèle un renfoncement peu profond sur une de ses extrémités. Si la boule en marbre du bâton de Gralmore est placée dans ce renfoncement, le bloc lévite à une hauteur de 1,50 mètre, ce qui révèle un compartiment situé en dessous (voir « Trésor » ci-dessous). Le bloc redescend lentement et reprend sa place au bout d'une minute. Si un personnage place l'extrémité en laiton du bâton dans le renfoncement, il subit 22 (4d10) dégâts de foudre.

Trésor. Le compartiment sous le bloc contient un petit étui de cuir noir contenant trois *parchemins magiques* (*boule de feu*, *cône de froid*, et *éclair*).

Bonne aventure de Ravenloft
Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est dans le compartiment avec l'autre trésor.

Crypte 38
Général Kroval « Chien enragé » Grisleck (Maître de la chasse) : un meneur d'hommes et de chiens

Lisez ceci quand les personnages ouvrent la porte de cette crypte :

> Une odeur de soufre et de brûlé se répand lors de l'ouverture de cette crypte. Dans les ténèbres luisent trois paires d'yeux rouges.

Trois **molosses infernaux** bondissent hors de la crypte et attaquent jusqu'à la mort. Lors du round suivant leur attaque, l'**âme-en-peine** du général Grisleck sort de la crypte en criant des ordres aux molosses en infernal. Une fois ces créatures maléfiques tuées, les personnages peuvent inspecter la crypte de plus près.

> Des fragments d'os incinérés sont éparpillés sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Parmi eux se trouvent les morceaux d'une lance brisée dont la pointe est en argent. Les murs et le plafond en voûte de la crypte sont ornés de fresques dépeignant des légions de fantassins et de cavaliers en train de s'affronter sur des champs de bataille.

Le tour de magie *réparation* peut réparer la lance cassée en trois morceaux de longueur à peu près égale. Une fois réparée, elle peut être maniée comme une lance non-magique en argent.

Bonne aventure de Ravenloft
Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans un compartiment secret sous les restes de Grislek. Une fois ses os calcinés retirés, les personnages trouvent et ouvrent le compartiment sans qu'aucun test de caractéristique ne soit nécessaire.

Crypte 39

Beucephalus, le Cheval merveilleux : Puissent les fleurs pousser toujours plus éclatantes dans son sillage

La porte de cette crypte est plus grande que toutes les autres. Elle mesure 1,80 mètre de large et 2,40 mètres de haut. Pour retirer ou remettre le bloc de pierre, il faut réussir un test de Force DD 20. Lisez ceci quand la porte est ouverte :

> De l'air chaud et sec et de la fumée s'échappent en volutes de la crypte alors qu'un cheval noir à la crinière et aux sabots enflammés en sort. De la fumée s'échappe de ses naseaux pendant qu'il se cabre pour passer à l'attaque.

Beucephalus, un **destrier noir**, est la monture de Strahd. Il a 104 points de vie. Si les personnages le tuent, Strahd les traque sans pitié. Quand la monture veut quitter le château, elle remonte en volant le puits central de la haute tour (zone K18a) et en sort en passant par la trouée dans le toit de la tour (zone K59).

Crypte 40

Tatsaul Eris – Dernier de la lignée

> Un squelette vêtu de haillons repose sur un bloc de marbre au milieu de la crypte. Trois torches éteintes insérées dans des appliques de fer sont fixées sur les murs nord, est et sud.

Quand une créature entre dans cette tombe pour la première fois, les torches s'embrasent et continuent de brûler jusqu'à ce qu'elles soient complètement consumées ou que quelqu'un les éteigne.

Un personnage qui examine le crâne et les os découvre que ce sont des répliques en plâtre.

K85. Tombeau de Sergei

Une herse bloque le passage voûté qui permet d'accéder à cette tombe. Pour la soulever, il faut réussir un test de Force DD 25.

> Des marches de marbre blanc descendent vers une tombe au plafond voûté de neuf mètres de haut. On ressent ici la tranquillité – un peu de calme au milieu de la tempête. Au centre du tombeau, un cercueil à la marqueterie complexe est posé sur un bloc de marbre blanc. Un nom est ciselé sur le bloc : Sergei von Zarovich. Au nord, derrière le cercueil, sont alignées trois alcôves. Dans chacune d'elles se tient une statue joliment sculptée : un magnifique jeune homme flanqué de deux anges. Elles semblent aussi luisantes et neuves que le jour où elles ont été placées ici. À l'ouest de l'entrée du tombeau, un levier en fer est fiché dans le mur sud.

Il faut lever le levier pour relever la herse située en haut des marches et le baisser pour baisser la herse.

Le cercueil s'ouvre sans difficulté si une créature Loyale Bonne le touche. Sinon, il faut réussir un test de Force DD 15. La chair de Sergei est magiquement conservée et, à première vue, on a l'impression qu'il dort dans son cercueil.



Escher et les trois fiancées

Trésor

Le corps embaumé de Sergei est vêtu d'un *harnois +2* étincelant.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est à l'intérieur du cercueil à côté du corps de Sergei.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est penché sur le cercueil de Sergei et pleure.

K86. Tombeau de Strahd

Une lourde herse ferme le passage voûté qui permet d'accéder à ce tombeau. Pour la soulever, il faut réussir un test de Force DD 25.

> Des marches de marbre blanc descendent vers un tombeau au plafond voûté de neuf mètres de haut. L'essence du mal imprègne tout ici, même l'air. On sent l'odeur de la terre fraîchement retournée. Un cercueil noir et luisant en bois soigneusement ciré est posé sur le sol en terre battue. Les gonds et les poignées sont en cuivre jaune et brillant et le couvercle est fermé. Au sud du cercueil sont alignées trois alcôves plongées dans la pénombre. À l'est de l'entrée du tombeau, un levier en fer est fiché dans le mur nord.

Il faut lever le levier pour relever la herse située en haut des marches et le baisser pour baisser la herse.

Trois **vampiriennes**, les fiancées de Strahd vêtues de robes de mariée souillées et portant des bijoux incrustés de terre (voir « Trésor » ci-dessous), sont allongées dans la

terre près du mur est de la tombe. Elles se lèvent pour attaquer quiconque approche du cercueil de Strahd.

Un sort de *détection de la magie* révèle une puissante aura de magie d'invocation qui émane des alcôves est et ouest. Celle du milieu n'est pas magique.

Les créatures qui entrent dans l'alcôve ouest sont instantanément téléportées dans l'alcôve ouest de la crypte 32 de la zone K84. Il ne se passe rien si des créatures entrent dans l'alcôve est, mais les créatures téléportées depuis l'alcôve est de la crypte 32 réapparaissent ici.

Trésor

Strahd a offert de nombreux et somptueux cadeaux à ses trois fiancées.

Ludmilla Vilisevic porte une robe de mariée blanche mais souillée, une tiare en or (d'une valeur de 750 po) et dix bracelets en or (d'une valeur de 100 po chacun).

Anastrasya Karelova porte une robe de mariée rouge, déchirée et souillée, un voile de soie noir et écarlate cousu de pierres précieuses (d'une valeur de 750 po) et un collier de platine avec une opale noire en guise de pendentif (d'une valeur de 1 500 po).

Volenta Popofsky porte une robe de mariée dont la couleur or est fanée, un masque de platine ressemblant vaguement à un crâne (750 po) et dix anneaux de platine sertis de pierres précieuses (d'une valeur de 250 po chacun).

Destination de téléportation

Les personnages qui se téléportent vers cet endroit depuis la zone K78 apparaissent en bas des marches, juste à l'intérieur du tombeau.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans l'alcôve du milieu.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est dans son cercueil, prêt à attaquer quiconque soulève le couvercle.

K87. Gardiens

La description ci-dessous part du principe que les personnages arrivent depuis la zone K84. S'ils arrivent ici depuis la zone K88, remplacez les références aux marches descendantes par des marches ascendantes.

> Un escalier aux larges marches descend vers un palier flanqué de deux alcôves. Dans chacune se trouve une statue de bronze représentant un combattant, lance en main, dont la hauteur de neuf mètres est presque équivalente à celle du plafond. Un fin voile de lumière bleue se répand entre les deux alcôves. De l'autre côté du voile, on aperçoit à peine un autre escalier descendant.

Le voile n'a aucun effet sur les créatures qui se déplacent de l'est vers l'ouest (depuis la zone K88 vers la zone K84).

Une créature dont l'alignement est Loyal Bon et qui se déplace de l'ouest vers l'est en traversant le voile n'éprouve aucune difficulté particulière. Par contre, les créatures dont l'alignement est différent sont téléportées en haut de l'escalier derrière elles. Une créature de Petite taille peut se faufiler derrière l'une des statues de bronze et en faire le tour pour contourner le voile de lumière.

K88. Tombeau du roi Barov et de la reine Ravenovia

> Un silence parfait règne dans ce tombeau. Sur le mur est, plusieurs hauts vitraux laissent filtrer un peu de lumière qui permet d'apercevoir deux cercueils, chacun posé sur un bloc de marbre blanc. « Roi Barov von Zarovich » est gravé sur le bloc contre le mur nord, tandis que « Reine Ravenovia van Roeyen » est gravé sur celui contre le mur sud. Une magnifique mosaïque d'or orne le plafond en voûte haut de neuf mètres.

La surface extérieure des fenêtres en vitraux est si crasseuse qu'elle en est presque opaque. Il est impossible de les ouvrir, mais on peut facilement les casser. Une créature qui regarde par ces fenêtres peut voir le belvédère de pierre du château (zone K6) en surplomb à une hauteur de 33 mètres. Une créature qui tombe par une fenêtre fait une chute de presque 270 mètres jusqu'au pied du Pilier rocheux de Ravenloft.

Arracher l'or du plafond de ce tombeau est une activité trop éreintante et fastidieuse qui ne rapporte pas grand-chose.

Le cercueil au nord contient une effigie de cire grandeur nature savamment sculptée du roi Barov, le père de Strahd. Les os de l'ancien roi reposent dans un compartiment sous son effigie.

Le cercueil au sud contient le squelette de la reine Ravenovia, la mère de Strahd (la magie qui préservait son cadavre s'est évanouie il y a longtemps). Ses os sont recouverts d'un linceul blanc en lambeaux.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est posé sur le cercueil de la reine Ravenovia.

Si votre tirage de cartes indique une rencontre avec Strahd dans cette zone, il est ici, plongé dans une crise de rage et de désespoir.



Le roi Barov et la reine Ravenovia

Chapitre 5 : La ville de Vallaki

Située près des berges du lac Zarovich, la ville de Vallaki semble être un refuge contre le mal qui rôde dans le bois de Svalich, si ce n'est contre Strahd lui-même. La ville se trouve hors de vue du château de Ravenloft et ne semble pas, à première vue, aussi déprimée (ou aussi opprimée) que le village de Barovie plus loin à l'est. Les personnages qui passent du temps à Vallaki réalisent pourtant rapidement que la joie est absente de ce lieu, remplacée par un espoir factice entretenu par Strahd en personne.

C'est un ancêtre du baron Vargas Vallakovich, l'actuel bourgmestre de la ville, qui a fondé Vallaki, peu de temps après la conquête de la vallée par les armées de Strahd. Du sang royal coule dans les veines des Vallakovich qui se sont longtemps crus supérieurs aux Zarovich. Le baron Vallakovich se berce d'illusions en croyant que l'espoir et la joie sont les clés du salut de Vallaki. Le bourgmestre pense que s'il peut faire en sorte que tous les habitants de Vallaki soient heureux, la ville échappera d'une façon ou d'une autre à l'influence de Strahd et retournera vers le monde oublié d'où elle vient. Il organise festival après festival pour remonter le moral des habitants, mais les villageois trouvent ces festivités absurdes et inutiles et craignent qu'elles n'attisent la colère de Strahd au lieu de donner de l'espoir en l'avenir.

Lors du dernier festival, le baron Vallakovich a fait parader des habitants dans les rues avec des têtes de loup empalées sur des piques. Son prochain événement, qu'il a appelé le festival du Soleil éclatant, est bientôt prêt (voir la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre). Des guirlandes abîmées par les intempéries et déjà utilisées lors des festivals précédents sont toujours suspendues aux avant-toits des bâtisses de Vallaki et on a commencé à fabriquer un grand soleil en osier qui devra être brûlé sur la grand-place lors du festival. Lors des quelques jours précédant l'événement, le baron Vallakovich a fait arrêter plusieurs autochtones mécontents et les a mis au pilori pour que ces efforts ne soient pas gâchés par « ces individus désespérés de peu de foi ».

Les alentours de la ville

Lisez ceci quand les personnages approchent de Vallaki pour la première fois :

> La vieille route de Svalich serpente dans une vallée dominée par de sombres et menaçantes montagnes au nord et au sud. Le bois recule pour laisser place à un bourg de montagne maussade entouré d'une palissade de bois. Un brouillard épais s'écrase contre cette palissade, comme s'il cherchait un moyen d'entrer pour engloutir la ville léthargique.
>
> La route de terre se termine devant d'épaisses grilles de fer derrière lesquelles se tiennent deux silhouettes indistinctes. Une demi-douzaine de piques sur lesquelles sont empalées des têtes de loup sont plantées dans le sol, devant les portes de la ville, de chaque côté de la route.

Une palissade de 4,50 mètres de haut encercle la ville, ses rondins verticaux assemblés avec d'épaisses cordes et du mortier. Le sommet de chaque rondin est taillé en pointe. Des échafaudages de bois sont montés le long de la face intérieure de la palissade jusqu'à une hauteur de 3,60 mètres pour permettre aux gardes de regarder par-dessus le mur.

Les portes de la ville

Trois hautes grilles aux barreaux de fer permettent d'entrer dans la ville :

- La grille au nord est parfois appelée la grille Zarovich ou la « grille du lac » car c'est en passant par cette grille qu'on se rend au lac Zarovich (chapitre 2, zone L).
- La grille à l'ouest porte le nom de grille du crépuscule, même si personne à Vallaki n'a jamais vu un coucher de soleil par beau temps. Quelques chaumières abandonnées bordent la route à l'extérieur de cette grille.

Il n'y a aucune lumière *dans les yeux des hommes qui se nourrissent de cette terre. Ils sont tous aussi morts que des cadavres.*

– Strahd von Zarovich



- La grille à l'est porte également le nom de grille du matin. Certains habitants préfèrent le terme de grille du chagrin.

La nuit, les grilles sont maintenues fermées par de lourdes chaînes et des cadenas de fer. Le jour, les grilles sont fermées, mais ne sont généralement pas verrouillées.

Deux **gardes** de la ville (humain et humaine, LB) sont postés juste derrière chaque grille à l'intérieur de la ville. Ils portent des piques (allonge 3 m, 1d10+1 dégâts perforants en cas d'attaque réussie) à la place de lances. Ces armes sont suffisamment longues pour frapper des créatures à travers les barreaux de la grille. Les gardes accueillent tous les visiteurs avec suspicion, surtout ceux qui arrivent la nuit. Si les personnages arrivent au cours de la nuit, l'un d'entre eux au moins doit réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 20 pour convaincre les gardes d'ouvrir la grille et les laisser entrer.

Si un conflit survient à l'une des grilles, les gardes crient « Aux armes ! » Leurs cris sont relayés dans toute la ville et mettent en alerte la totalité des habitants en quelques minutes. Vallaki dispose de vingt-quatre **gardes** humains, dont la moitié en service à tout moment (six sont en poste aux grilles, et six sont en patrouille sur la palissade). La ville peut également rassembler une milice de cinquante hommes **roturiers** valides armés de gourdins, de dagues et de torches.

Occupants des maisons

Si les personnages explorent une habitation autre que le manoir du bourgmestre (zone N3), lancez un d20 et consultez la table suivante pour déterminer qui occupe la maison.

d20	Occupant
1-3	Personne
4-5	2d4 **nuées de rats**
6-18	Habitants de Vallaki
19-20	Fanatiques de Vallaki

Rats

Une maison infestée de rats semble abandonnée à première vue. Les rats sont au service de Strahd et attaquent si les personnages entrent dans la maison pour l'explorer.

Habitants de Vallaki

Une maison occupée par des habitants de Vallaki abrite 1d4 adultes (**roturiers** humains et humaines, LB) et 1d8–1 enfants (jeunes non-combattants humains et humaines, LB). Les personnages qui écoutent à la porte entendent des gens bavarder à l'intérieur. Les habitants n'inviteront pas de bon gré des étrangers dans leur maison, mais ils parleront aux personnages en restant derrière la porte fermée ou dans leur vestibule.

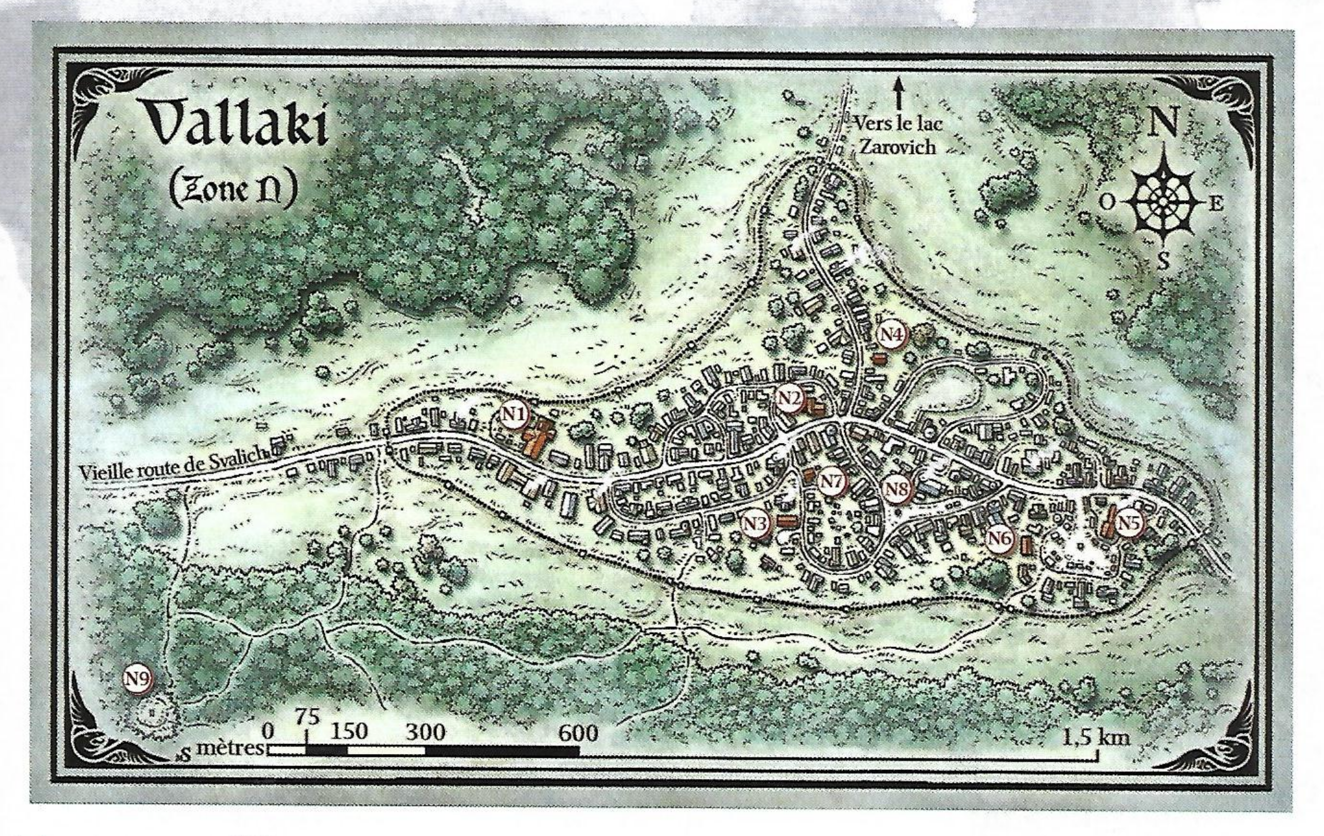
Fanatiques

Le repaire d'une secte contient 2d4 adultes de Vallaki (**membres de secte** humains et humaines, LM) et un **fanatique de secte** (humain ou humaine, LM) qui les incite à prier ou organise des sacrifices rituels. Ces fanatiques vouent un culte aux diables et considèrent dame Fiona Wachter (voir la zone N4) comme leur chef spirituel.

Informations connues de tous les habitants de Vallaki

En plus des connaissances communes à tous les Baroviens (voir « Informations connues de tous les Baroviens » au chapitre 2), les habitants de Vallaki connaissent les informations locales suivantes :

- L'auberge de L'Eau Bleue (zone N2) propose des repas, du vin et un abri aux visiteurs. Un étranger aux oreilles pointues y séjourne. Il vient d'un pays lointain et est arrivé en ville dans une roulotte de carnaval.
- Le bourgmestre, le baron Vargas Vallakovich, a décrété que le festival du Soleil éclatant aurait lieu sur la grand-place (zone N8) dans trois jours. Le précédent festival, qu'il a appelé la fête de la Tête de loup, s'est déroulé il y a moins d'une semaine.
- Vallaki a connu un festival par semaine au moins lors des quelques dernières années. Certains habitants pensent que ces réjouissances maintiennent à distance le diable Strahd. D'autres estiment qu'ils n'offrent aucune protection et ne bénéficient à personne. La plupart considèrent qu'ils posent plus de problèmes qu'autre chose.
- Ceux qui disent du mal des festivals sont arrêtés par le bourgmestre qui les accuse d'être de mèche avec le diable Strahd. Certains sont mis au pilori (zone N8) tandis que d'autres sont emmenés dans le manoir du bourgmestre afin que le baron les purge de leur mal.
- Izek Strazni, l'homme de main du bourgmestre, a un passé violent et il est affublé d'une malformation d'origine fiélone : un bras monstrueux grâce auquel il crée du feu. La crainte qu'Izek inspire maintient les ennemis du baron à distance.
- Personne ne hait autant le bourgmestre que dame Fiona Wachter qui dit souvent ceci en public : « Je préférerais servir le diable qu'un fou. » Elle est propriétaire d'une ancienne maison de ville (zone N4), mais en sort rarement. Ses deux fils adultes, Nikolaï et Karl, sont des fauteurs de troubles notoires. Dame Wachter est également la mère d'une fille aliénée qu'elle garde enfermée. Le bourgmestre ne cherche pas à défier Fiona ni sa progéniture, car il a peur de dame Wachter dont la famille est depuis longtemps liée à Strahd.
- On voit parfois des éclats de lumière violacée émaner du grenier du manoir du bourgmestre.
- Des loups ordinaires et sanguinaires rôdent dans les bois et n'hésitent pas à agresser les voyageurs sur la vieille route de Svalich. Des groupes de chasseurs et de trappeurs bien armés ont réussi à en tuer plusieurs, mais leur nombre ne semble pas diminuer.
- La pêche sur le lac Zarovich (chapitre 2, zone L) est une activité trop dangereuse, mais la menace que représentent les loups de Strahd n'a pas dissuadé Bluto Krogariv, le poivrot de la ville, de s'y essayer. Il s'en va chaque matin et revient chaque soir, mais n'a pas attrapé de poisson depuis longtemps.
- Personne n'a récemment vu le mage fou du mont Baratok (chapitre 2, zone M). Certaines personnes le voyaient souvent rôder le long de la berge nord du lac Zarovich, en train de tirer des éclairs dans l'eau pour tuer les poissons. Si les personnages semblent intéressés par une rencontre avec ce magicien, les autochtones leur recommandent de monter à bord des bateaux de pêche de la berge sud pour traverser le lac. En effet, ce moyen de transport est plus rapide et beaucoup moins dangereux qu'un périple à pied autour du lac.
- Il y a un campement vistana dans les bois au sud-ouest de la ville (zone N9). Les Vistani là-bas ne sont pas amicaux et ne sont pas les bienvenus à Vallaki.
- Il y a un manoir hanté à l'ouest de la ville (voir chapitre 7, « Argynvostholt »). La légende prétend qu'un dragon y est mort il y a très longtemps.
- Au sud de la ville se trouve un village abandonné depuis plusieurs dizaines d'années. Son bourgmestre a commis quelque terrible méfait et s'est attiré la colère de Strahd.



Zones de Vallaki

Les zones suivantes correspondent aux repères indiqués sur la carte de Vallaki ci-dessus.

N1. Église Saint-Andral

Aucune carte de l'église n'est fournie. Si le besoin d'une carte se fait sentir, partez du principe que cette église est semblable à celle du village de Barovie (chapitre 3, zone E5), mais sans la crypte.

> L'église de pierre affaissée, vieille de plusieurs siècles, est surmontée, à l'arrière, d'un clocher arrondi et ses murs sont percés de vitraux fissurés dépeignant des individus saints et pieux. À côté s'étend un jardin de pierres tombales entouré d'une clôture de fer forgé. Une fine brume se faufile entre les tombes.

Cette église est vouée au Seigneur matinal et porte le nom de saint Andral dont les os reposaient autrefois sous l'autel (voir la section « Les os de saint Andral »).

Le Père Lucian Petrovich (**ecclésiastique** humain, LB) supervise l'église et fait son possible pour remonter le moral de ses ouailles. Il bénéficie de l'aide d'un enfant de chœur orphelin appelé Yeska (non-combattant humain, LB). Un jeune homme musclé aux sourcils toujours froncés appelé Milivoj (voir ci-dessous) entretient le jardin et creuse les tombes.

La nuit, l'église est occupée par 2d6+6 habitants adultes terrorisés (**roturiers** humains et humaines, LB) et 2d6 enfants tout aussi terrorisés (jeunes non-combattants humains et humaines, LB), tous habitants de Vallaki. Le Père Lucian prie tous les soirs avec ces fidèles en leur promettant la protection de saint Andral. Parmi ces fidèles du soir se trouve une femme âgée et triste du nom de Willemina Rikalova. Son fils, le cordonnier Udo Lukovich, s'est fait arrêter pour avoir exprimé tout haut son opposition au bourgmestre (voir zone N3m). Elle prie pour que son fils retrouve bientôt la liberté.

On voit rarement Milivoj (**roturier** humain, N) sans sa pelle qu'il manie également comme un gourdin. Modifiez ses statistiques comme indiqué ici :

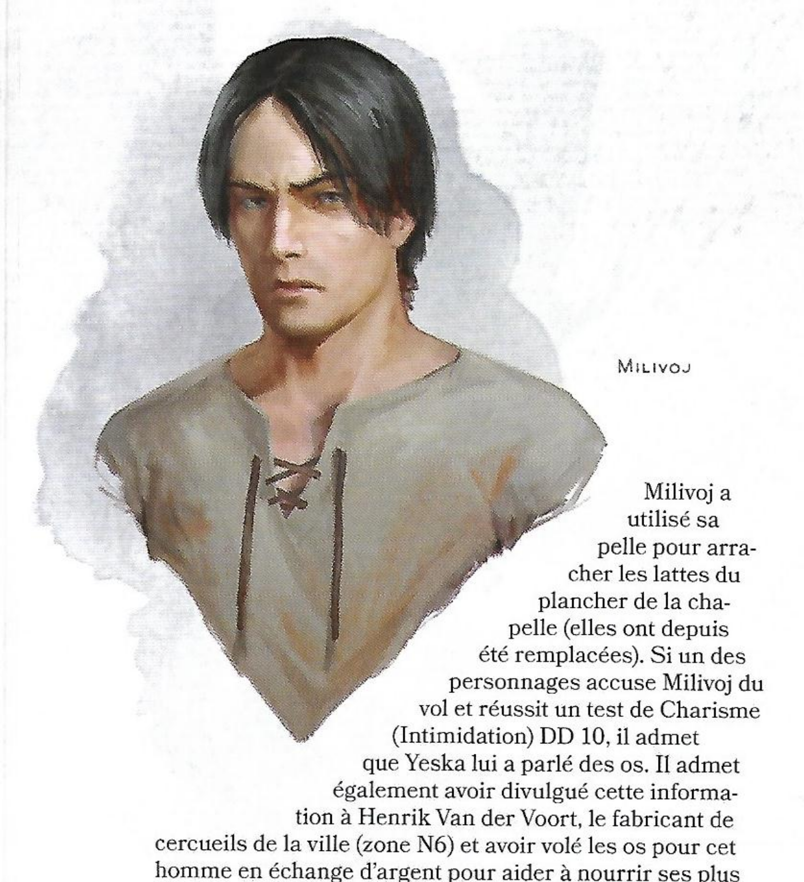
- Il a 15 (+2) en Force.
- Son bonus d'attaque d'arme au corps à corps est de +4 et il inflige 4 (1d4+2) dégâts contondants quand il frappe avec la tête arrondie de sa pelle.

Milivoj ne croit pas le bourgmestre lorsqu'il dit que « Tout se passera bien ! » et le fait qu'il ne puisse pas protéger ses jeunes frères et sœurs le contrarie. Il ne veut plus de cette malédiction qui frappe la Barovie, mais ne voit aucun moyen d'y échapper.

Les os de saint Andral

Il y a peu, l'église était protégée des déprédations de Strahd grâce aux os de saint Andral scellés dans une crypte sous l'autel principal. Mais aujourd'hui, l'église est en danger, car quelqu'un s'est infiltré dans la crypte il y a quelques nuits et a volé les os. Jusqu'à récemment, le Père Lucian était la seule personne à Vallaki au courant de la présence des os, mais il se souvient avoir mentionné leur existence à Yeska, il y a un mois, pour réconforter le pauvre garçon apeuré. Suite au vol des os, le Père Lucian a demandé à Yeska s'il avait révélé à d'autres personnes l'existence des os. Le gamin a fait oui de la tête, mais n'a divulgué aucun nom.

C'est Milivoj le coupable et le Père Lucian le suspecte à juste titre. Mais le prêtre hésite à lui en parler, car le jeune homme est très caractériel. Le Père Lucian n'a pas signalé le vol, car il craint le désarroi que cette nouvelle pourrait provoquer et il ne veut pas gâcher le festival du bourgmestre. S'il y a un clerc ou un paladin d'alignement Bon au sein du groupe, le Père Lucian leur fait part du vol dans l'espoir que les personnages lui apportent leur soutien. La crypte de Saint-Andral est une pièce de 1,50 mètre de haut et de 3 mètres de côté sous la chapelle. Pour l'atteindre,



Milivoj

Milivoj a utilisé sa pelle pour arracher les lattes du plancher de la chapelle (elles ont depuis été remplacées). Si un des personnages accuse Milivoj du vol et réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 10, il admet que Yeska lui a parlé des os. Il admet également avoir divulgué cette information à Henrik Van der Voort, le fabricant de cercueils de la ville (zone N6) et avoir volé les os pour cet homme en échange d'argent pour aider à nourrir ses plus jeunes frères et sœurs.

Sans les os, l'église est vulnérable aux attaques des séides de Strahd (voir « Le festin de Saint-Andral » dans la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre). S'ils reviennent dans leur sanctuaire, l'église Saint-Andral redevient un lieu sacré et bénéficie à nouveau des effets d'un sort de *sanctification*.

N2. L'auberge de L'Eau Bleue

> De la fumée grise s'échappe de la cheminée de cette grande bâtisse de bois à un étage, aux fondations de pierre et au toit de tuiles affaissé où sont perchés plusieurs corbeaux. Une enseigne de bois peinte suspendue au-dessus de l'entrée principale dépeint une chute d'eau bleue.

L'auberge de L'Eau Bleue est le principal lieu où se rencontrent les autochtones, surtout la nuit. Le tenancier, Urwin Martikov, considère l'auberge comme un sanctuaire contre le mal de la région. En cas de conflit, les fenêtres et les portes peuvent toutes être fermées et barrées de l'intérieur.

Un lit pour la nuit coûte 1 pe. Les personnages qui ont faim peuvent manger une soupe de betteraves chaude et du pain frais sans coût supplémentaire. Un steak de loup coûte 1 pe.

L'auberge propose les vins de la région : le pichet d'un demi-litre de Purée de raisins rouges n°3 est à 3 pc, celui de Béguin du dragon rouge à 1 pa. Urwin prend mal les critiques à propos des vins, car c'est sa famille qui les produit.

Les réserves de vin de l'auberge sont presque vides et la dernière livraison de l'exploitation viticole du Magicien des vins n'est pas encore arrivée. Si les personnages affirment être des aventuriers, Urwin leur demande s'ils auraient la bonté d'aller voir pour quelles raisons sa livraison est retardée, en leur promettant le gîte et le couvert gratuits s'ils reviennent avec le vin.

Les Gardiens de la plume

Urwin Martikov (humain, LB) est un **corbeau-garou** (voir l'annexe D) ; c'est un membre haut placé des Gardiens de la plume, une société secrète de corbeaux-garous opposés à Strahd. Danika Dorakova (humaine, LB), l'épouse et associée d'Urwin, est aussi un **corbeau-garou**, tout comme leurs deux fils, Brom et Bray. Les garçons ont 7 points de vie chacun et sont trop jeunes (onze et neuf ans) pour combattre efficacement.

À tout moment, 1d4 corbeaux-garous supplémentaires (membres des Gardiens de la plume) sont présents dans l'auberge. Ils sont perchés sur le toit sous forme de corbeau ou regroupés à l'intérieur sous forme humaine. Ces corbeaux-garous sont des amis proches des Martikov et les aident à protéger l'auberge.

Si les personnages gagnent la confiance des corbeaux-garous de Vallaki, les Gardiens de la plume assureront leurs arrières. La prochaine fois que les personnages auront de sérieux problèmes, vous pouvez faire en sorte qu'un groupe de 1d4 **corbeaux-garous** intervienne pour les sauver ou les aider d'une façon ou d'une autre.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique la présence d'un trésor caché dans l'auberge, les Gardiens de la plume ne révèlent sa cachette aux personnages que s'ils sont sûrs de leur capacité à le protéger. Pour évaluer leurs capacités, Urwin confie la quête suivante aux personnages :

> Urwin vous prend à part et vous parle à voix basse. « Ma réserve de vins est presque vide et la livraison que j'aurais dû recevoir n'est pas encore arrivée. Je vous donnerai ce que vous cherchez si vous me ramenez mon vin. L'exploitation viticole et les vignes sont à quelques kilomètres à l'ouest d'ici. Suivez simplement la vieille route de Svalich et les panneaux indicateurs. »

Urwin ne leur dit pas que Davian Martikov, son père irascible, est le propriétaire de l'exploitation viticole et des vignes du Magicien des vins (chapitre 12). Il y a de l'animosité entre Urwin et son père (Urwin et Danika utilisent le terme de « vieux corbeau » lorsqu'ils parlent de lui). Même si Urwin pourrait facilement se rendre lui-même à l'exploitation viticole, il considère qu'un simple échange avec son père est une épreuve suffisante pour juger des compétences des personnages et il honore sa promesse si ceux-ci accomplissent la quête et reviennent avec sa livraison de vins.

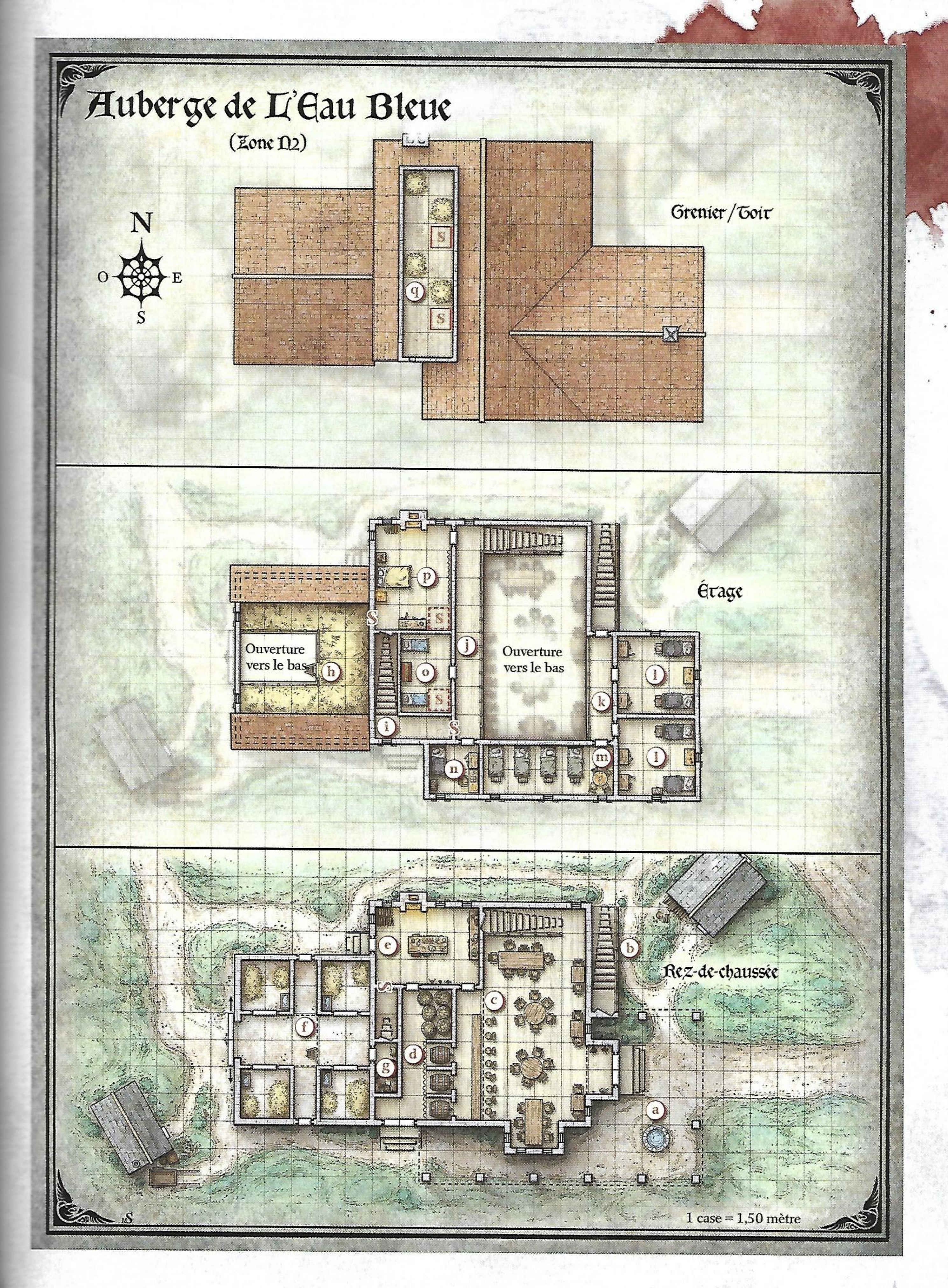
Urwin envoie un **corbeau-garou** sous forme de corbeau pour observer de loin le groupe et ses progrès. Si les personnages ont des problèmes, le corbeau-garou revient aussitôt vers Urwin pour l'avertir.

N2a. Puits

Un rebord de pierre d'un mètre de haut entoure la margelle de ce puits tapissé de mousse de 12 mètres de profondeur. L'auberge puise son eau potable dans ce puits.

N2b. Escalier extérieur

Un escalier de bois borde le mur extérieur de l'auberge et monte vers les chambres des clients à l'étage (zones N2l et N2m). L'épaisse porte de bois en haut de l'escalier peut être barrée de l'intérieur.


Auberge de L'Eau Bleue
(Zone N2)
Grenier/Toit
N
O
E
S
q
Étage
Ouverture vers le bas
Ouverture vers le bas
h
i
j
k
l
m
n
o
p
Rez-de-chaussée
a
b
c
d
e
f
g
1 case = 1,50 mètre

N2c. Bar

> Des manteaux trempés sont pendus à des patères sous le portique d'entrée. Des tables et des chaises encombrent la taverne, sans trop d'espace entre elles pour circuler. Le comptoir parallèle au mur s'étend sous le balcon que l'on peut atteindre en empruntant un escalier de bois le long du mur nord. Un autre balcon surplombe l'entrée est. Toutes les fenêtres bénéficient d'épais volets et de barres transversales. Des lanternes suspendues au-dessus du comptoir et posées sur les tables diffusent une faible lumière orangée et projettent des ombres contre les murs dont la plupart sont ornés de têtes de loup montées sur des plaques de bois.


Szoldar Szoldarovich

Yevgeni Krushkin

La porte à double battant qui ouvre sur ce bar peut être barrée de l'intérieur.

Trois tonneaux de vin sont couchés sur des supports dans des alcôves derrière le bar. Tous sont aux trois quarts vides. Deux des tonneaux contiennent de la Purée de raisins rouges n°3 (un vin bas de gamme) et le troisième du Béguin du dragon rouge (un vin de première qualité). Un robinet en laiton est fixé à l'avant de chaque tonneau.

Danika Martikov tient le plus souvent le bar pendant que son époux s'affaire dans la cuisine (zone N2e). Brom et Bray, leurs garçons, s'agitent à proximité et sont souvent dans leurs jambes.

Il n'y a aucun client de l'aube à midi et les Martikov sont à l'étage dans leurs chambres (zones N2o et N2p) ou dans le grenier (zone N2q).

De midi au début de soirée, le bar accueille 2d4 clients du coin (**roturiers** humains et humaines, LB). Entre le début de soirée et minuit, 2d8 habitants de Vallaki sont ici. De plus, une ou plusieurs des personnes suivantes peuvent être présentes pendant cette période.

Les chasseurs de loups. Szoldar Szoldarovich et Yevgeni Krushkin (**éclaireurs** humains, N) sont des chasseurs autochtones qui fréquentent l'auberge de L'Eau Bleue. Ils tuent des loups dont ils vendent la viande pour gagner leur vie. Leur métier est dangereux et sanglant. Ces deux hommes sont des gens sinistres aux yeux hagards.

Ils ont beau être maussades, ils ratent rarement une occasion de se faire de l'argent. Si les personnages cherchent des guides ou des informations sur la Barovie, Szoldar et Yevgeni peuvent leur rendre service. Ils n'ont pas peur de sortir de Vallaki le jour et connaissent bien les bois et la vallée. Ils peuvent servir de guides aux personnages pour 5 po par jour ou indiquer les directions à prendre pour rejoindre des sites importants si on leur paye plusieurs tournées. Ils pensent qu'il faut être fou pour parcourir « ce royaume maudit » la nuit et ne le feront pas, à moins de leur verser une somme exorbitante (100 po au moins).

En de rares occasions, quand il a quelque chose à dire, Szoldar parle avec brusquerie, tandis que Yevgeni répète bêtement ce que dit son ami, en moins bien. Szoldar grave une entaille sur son arc pour chaque loup qu'il a tué, alors que Yevgeni coud un carré supplémentaire à sa cape en peau de loup chaque fois qu'il tue une proie. Les deux hommes ont une famille, mais passent la plupart de leur temps ensemble à noyer leur chagrin ou à chasser dans les bois. La plupart des têtes de loup qui ornent les murs de la taverne sont le résultat de leur travail.

Les frères Wachter. Nikolaï et Karl Wachter (**nobles** humains, N) sont des frères de noble naissance. Ce sont d'impertinents ivrognes appréciant la bagarre, mais pas assez bêtes pour se frotter à des étrangers bien armés. Fiona Wachter, leur mère (voir la zone N4), est une personnalité influente en ville, mais ses fils ne parlent jamais d'elle. Ils préfèrent écouter les personnages raconter leurs épouvantes aventures ou comment ils comptent débarrasser Vallaki de la folie du bourgmestre.

Rictavio. Le client solitaire de l'auberge de L'Eau Bleue est un demi-elfe habillé de couleurs vives connu sous le nom de **Rictavio** – une fausse identité endossée par Rudolph Van Richten (voir l'annexe D), le légendaire chasseur de vampires. Il divertit les clients de l'établissement avec des histoires si extravagantes qu'il est difficile d'y croire, bien qu'il soutienne qu'elles sont véridiques. Rictavio dit venir d'un pays lointain et être le Monsieur Loyal des carnavals. Il séjourne à l'auberge depuis presque un mois en tirant profit de la générosité et de la bienveillance d'Urwin Martikov. Il est arrivé en compagnie d'un singe appelé Piccolo, qui n'était pas le bienvenu à l'auberge ; Rictavio l'a donc confié au fabricant de jouets local (voir zone N7).

Rictavio admet n'avoir aucun talent musical, mais il parvient néanmoins à divertir les autochtones avec ses histoires à propos de régions lointaines. Deux fois par jour, à l'aube puis au crépuscule, il quitte l'auberge avec quelques pommes et un steak de loup emballés dans un linge. Il prétend donner cette nourriture à son ami corpulent, « l'indigent fabricant de jouets » (zone N7), et son singe de compagnie. En réalité, il donne les pommes à manger à son cheval Drusilla (zone N2f) et la viande au tigre à dents de sabre qu'il tient en captivité (zone N5).

Lorsqu'il séjourne à l'auberge, Rictavio recueille discrètement des informations sur les Gardiens de la plume en

essayant de déterminer l'identité de tous les corbeaux-garous en ville. Il tente également d'en apprendre le plus possible sur les Vistani, surtout sur ceux du campement à la périphérie de la ville (zone N9). Lorsqu'il arrive à la conclusion qu'ils sont de connivence avec Strahd, Rictavio envisage de lâcher son tigre à dents de sabre dressé sur eux, que ce soit avec ou sans le soutien des corbeaux-garous.

Rictavio porte un *chapeau de déguisement* et un *anneau de protection mentale* pour cacher son identité. Il porte sur lui la clé de fer qui déverrouille la porte de sa roulotte de carnaval (zone N5).

N2d. Réserve à vins

> Ce couloir comporte trois alcôves cachées derrière des rideaux, ainsi qu'un espace plus grand où sont entassés des tonneaux de vin.

Les Martikov stockent leurs vins ici. Derrière des rideaux rouges se trouvent trois alcôves. Chacune contient un tonneau de vin à moitié vide posé à l'horizontale sur des supports de bois. Douze tonneaux de vin vides sont empilés sur deux rangs près de la porte menant à la cuisine (zone N2e). La mention «Magicien des vins» est pyrogravée sur tous les tonneaux.

Neuf des quinze tonneaux, y compris deux de ceux dans les alcôves, ont la désignation suivante pyrogravée sur le côté, sous le nom de l'exploitation viticole : Purée de raisins rouges n°3. Six des quinze tonneaux, y compris le tonneau de la troisième alcôve, ont une désignation différente : Béguin du dragon rouge.

La porte à double battant qui permet de sortir peut être barrée de l'intérieur.

N2e. Cuisine

> Cette pièce est la cuisine de quelqu'un qui aime faire à manger. Elle est remplie de casseroles empilées, ses murs sont ornés d'ustensiles de cuisine et d'étagères garnies d'ingrédients, et toutes sortes d'odeurs plaisantes embaument l'endroit. Deux lanternes sont suspendues au-dessus d'un solide plan de travail en pin au milieu du désordre. Une marmite pleine de soupe frémissante chauffe sur le feu dans l'âtre.

Urwin Martikov, qui prépare la plupart des repas, est ici toute la journée. Ses deux garçons l'aident parfois, mais ils se laissent facilement distraire. Un placard contre le mur est contient la plupart de la vaisselle, des couverts et des plats servis dans l'auberge. Rien n'est précieux. Une porte dans le mur ouest permet d'aller dehors et elle est le plus souvent barrée de l'intérieur.

Une porte secrète à l'extrémité ouest du mur sud s'ouvre d'une poussée et donne sur un escalier de bois qui monte vers la zone N2i.

N2f. Écurie

Les portes coulissantes en bois dans le mur ouest de cet endroit sont maintenues fermées par une chaîne et un cadenas de fer. Urwin porte sur lui la clé correspondante. Les portes au nord et au sud peuvent être barrées de l'intérieur mais ne le sont généralement pas.

> Vous entendez des croassements d'oiseaux et le hennissement plaintif d'un cheval au moment où votre regard se pose sur cet endroit. Les boxes sont propres et convenablement entretenus. Dans l'un d'eux se trouve une jument grise. Dans le mur est se trouve une petite porte et une échelle de bois permet de monter vers un grenier à foin. Des dizaines de corbeaux sont perchés sur la rambarde en bois qui entoure le grenier.

Les personnages accompagnés de chevaux peuvent les laisser ici pour 1 pa la nuit. La jument grise est un **cheval de trait** appelé Drusilla qui apprécie les pommes. Elle appartient à Rictavio (voir la zone N2c).

On peut ouvrir la petite porte dans le mur est en la tirant. Elle ouvre sur la zone N2g. La zone N2h décrit le grenier à foin.

N2g. Remise

Cette petite pièce se trouve sous l'escalier de bois (zone N2i). Des selles et tout le harnachement pour préparer deux chevaux sont suspendus à des patères de bois. Un coffre de bois non verrouillé contient une douzaine de fers à cheval, un maillet de bois et une bonne quantité de clous pour ferrer les chevaux.

N2h. Grenier des corbeaux

> Deux fenêtres encrassées laissent filtrer une faible lumière qui illumine des tas de foin dans lesquels sont plantées des fourches. Des corbeaux – vous en apercevez plusieurs centaines – règnent dans ce nichoir.

Les personnages qui fouillent attentivement le grenier trouvent trois fourches et un coffre de bois verrouillé enfoui sous un tas de foin (voir « Trésor » ci-dessous), à côté d'une porte secrète. Si les personnages essayent de crocheter le coffre, les corbeaux se rassemblent pour former quatre **nuées de corbeaux** et passent à l'attaque. Si deux nuées sont tuées, les autres fuient. Elles cessent également leurs attaques si les personnages laissent le coffre tranquille. Si le combat dure plus de 3 rounds, Urwin Martikov et deux autres corbeaux-garous entendent le vacarme et se rendent sur place (sous forme humaine) pour voir ce qu'il se passe.

Une porte secrète au fond du grenier ouvre, si on la pousse, sur une chambre à coucher (zone N2p). Aucun test de caractéristique n'est nécessaire pour la trouver, car la lumière de la chambre passe à travers les fissures de la porte.

Trésor. Le coffre verrouillé contient 140 pe, 70 pp, deux *élixirs de santé*, trois *potions de soins* et un *sac à malice* gris. Les pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich.

N2i. Escalier secret et couloir

> Un escalier de bois au nord descend de cinq mètres vers un palier. À travers une fenêtre filtre une faible lumière qui éclaire un petit couloir lambrissé qui s'étend d'ouest en est.

On ne révèle pas aux clients l'existence de ce couloir secret. Rictavio connaît son existence, car il a entendu les deux

petits Martikov ouvrir et fermer la porte secrète à côté de sa chambre (zone N2n).

À chaque extrémité de cette zone se trouve une porte secrète facile à repérer depuis l'intérieur du couloir (aucun test de caractéristique n'est nécessaire). La porte secrète en bas de l'escalier au nord s'ouvre en la tirant et permet d'accéder à la cuisine (zone N2e). Celle à l'est s'ouvre en la tirant et permet d'accéder à un balcon (zone N2j) qui surplombe le bar.

N2j. Grand balcon

> Ce balcon, dont la rambarde de bois est gravée de corbeaux, s'étend sur toute la longueur du bar en contrebas. Les nombreuses lanternes du bar éclairent les chevrons et projettent d'inquiétantes ombres sur le plafond à deux versants.

Le sol du balcon s'élève à une hauteur de 4,50 mètres au-dessus de celui du bar.

Une porte secrète à l'extrémité sud du mur ouest s'ouvre en la poussant et permet d'accéder à un couloir lambrissé (zone N2i).

N2k. Balcon pour la clientèle

> Ce balcon de six mètres de long, dont la rambarde de bois est gravée de corbeaux, offre une vue dégagée sur le bar. Les nombreuses lanternes de la salle éclairent les chevrons et projettent d'inquiétantes ombres sur le plafond à deux versants.

Le sol du balcon s'élève à une hauteur de 4,50 mètres au-dessus de celui du bar.

N2l. Chambre d'hôtel

Ces deux chambres sont meublées de la même façon.

> Deux lits douillets et deux petites malles identiques sont disposés aux coins face à l'entrée de cette pièce de quatre mètres cinquante de côté. Des fourrures de loup sont étendues sur chaque lit. Entre les lits, une lampe est posée sur une table sous une fenêtre aux volets fermés. Deux hautes armoires noires sont posées contre le mur où se situe la porte.

La porte de cette pièce peut être verrouillée de l'intérieur grâce à une clé remise aux clients qui y logent. Urwin et Danika possèdent les doubles de ces clés. Les malles et les armoires sont vides et à la disposition des clients.

N2m. Chambre d'hôtel

> Quatre lits simples aux matelas de paille sont disposés contre le mur nord de cette pièce convenablement éclairée. Chaque lit est accompagné d'une malle pour ranger vêtements et autres possessions. Une table et quatre chaises occupent le coin à l'opposé de la porte. Une lampe à huile posée sur la table produit une belle flamme jaune.

La porte ouvrant sur cette chambre peut être verrouillée de l'intérieur grâce à une clé remise aux clients qui ont pris cette chambre. Urwin et Danika possèdent les doubles de ces clés. Les malles et les armoires sont vides et à la disposition des clients.

N2n. Chambre d'hôtel privée

Rictavio a la clé de cette chambre dont la porte est toujours verrouillée. Urwin et Danika possèdent le double de cette clé. On peut crocheter la serrure de la porte, mais il faut pour cela faire preuve de discrétion, car la porte est visible directement depuis la salle du bar en contrebas.

> Cette petite chambre à louer contient un lit recouvert de fourrures de loup, une malle, une haute armoire et un bureau avec une chaise assortie. Une lampe à huile est posée sur le bureau près d'un carnet à la couverture de cuir rouge.

Rictavio dort ici entre minuit et l'aube. Au lever du soleil, il sort pour s'occuper de son cheval (zone N2f) et de sa roulotte (zone N5), puis revient à l'auberge vers midi. Entre midi et le coucher du soleil, il y a 40 pour cent de chances qu'il soit ici ; sinon, on le trouve au bar (zone N2c). Au coucher du soleil, il quitte l'auberge pour de nouveau s'occuper de son cheval et de sa roulotte, puis revient dans sa chambre pour le reste de la nuit.

Rictavio est trop malin pour laisser quoi que ce soit de précieux ou de compromettant dans sa chambre. La malle et l'armoire ne contiennent que des vêtements ordinaires et des tenues de voyage.

Le journal de Rictavio. Le carnet sur le bureau n'est qu'un artifice de plus que Rictavio a inventé pour corroborer sa fausse identité d'amuseur en quête de nouveaux acteurs pour son carnaval itinérant. Il mentionne souvent ses conversations avec Drusilla (le journal ne précise jamais que ce nom est celui de son cheval) et fait le récit de ses longs et laborieux trajets en roulotte. Rictavio mentionne aussi quelques « bizarreries » vues lors de ses voyages, notamment les suivantes :

- Un enfant « lièvre-garou » (un garçon qui se transforme en lapin lors des nuits de pleine lune)
- Gorabacha, une demi-orque à la mâchoire suffisamment puissante pour ronger des chaînes de fer
- Une plante géante mangeuse d'hommes dotée d'une voix remarquablement mélodieuse
- Deux gobelins siamois
- Un petit homme sans jambes appelé Filmore Stunk qui pouvait boire plusieurs barriques de vin sans devenir saoul

N2o. Chambre des garçons

> Une grande boîte à jouets peinte est posée par terre entre deux petits lits douillets. Des fresques de corbeaux en vol sont peintes sur les murs au-dessus des lambris de bois.

Brom et Bray Martikov ne passent pas beaucoup de temps dans leur chambre. La boîte contient plusieurs jouets délaissés. Sur nombre d'entre eux est gravé le slogan « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! » Voici quelques exemples de jouets dans la boîte :

- Un petit théâtre de marionnettes avec les pantins miniatures d'un roi, d'une reine, d'un prince, d'une princesse, d'un bourreau, d'un percepteur des impôts, d'un idiot du village, d'un vampire et d'un chasseur de vampires


La famille Martikov

- Une petite roulotte vistana aux couleurs criardes attelée à un cheval de bois et pleine de minuscules figurines de bois représentant des Vistani
- Deux masques de clown en bois peint, l'un avec un air renfrogné et méchant, l'autre terrorisé
- Une toupie de bois sur laquelle sont peintes des images d'épouvantails à la poursuite d'enfants dans la forêt
- Une (vraie) chauve-souris empaillée sur laquelle sont attachés des fils de marionnette

Une trappe cachée dans le plafond à une hauteur de 2,40 mètres ouvre sur un grenier secret (zone N2q).

N2p. Chambre des maîtres de maison

Deux petites tables basses sont posées de part et d'autre d'un grand lit au cadre de bois surmonté d'un baldaquin de soie rouge. En face du lit est suspendue une tapisserie dépeignant une jolie vallée montagneuse. Contre les autres murs se trouvent une cheminée et une armoire.

Urwin et Danika se retirent dans cette chambre toutes les nuits avant de monter dans le grenier (zone N2q) pour dormir. Cette chambre sert uniquement à sauver les apparences et ne contient rien de précieux.

On peut ouvrir une porte secrète à l'extrémité ouest du mur sud en la tirant. Elle permet d'accéder au grenier à foin (zone N2h).

Une trappe cachée dans le plafond à une hauteur de 2,40 mètres ouvre sur un grenier secret (zone N2q).

N2q. Grenier secret

Ce grenier de trois mètres de large et de neuf mètres de long a un plafond oblique descendant vers l'ouest, dont le point le plus haut s'élève à deux mètres quarante et le plus bas à un mètre cinquante. Quatre nids de paille couvrent le sol et un coffre-fort en fer doté d'une serrure est posé contre le mur nord. Une petite ouverture carrée dans le mur sud donne sur l'extérieur. Deux trappes aux gonds de fer sont insérées dans le sol.

Les Martikov dorment ici la nuit sous forme hybride. L'ouverture dans le mur sud est tout juste assez grande pour qu'un corbeau ou une autre créature de Très Petite taille puisse s'y faufiler. Les corbeaux-garous utilisent cette ouverture comme issue de secours.

Le coffre-fort est décrit dans la section « Trésor » ci-dessous.

Deux trappes, clairement visibles dans le sol et que l'on peut ouvrir en en tirant l'abattant, permettent d'accéder aux chambres à coucher (zones N2o et N2p) qui se trouvent directement en dessous.

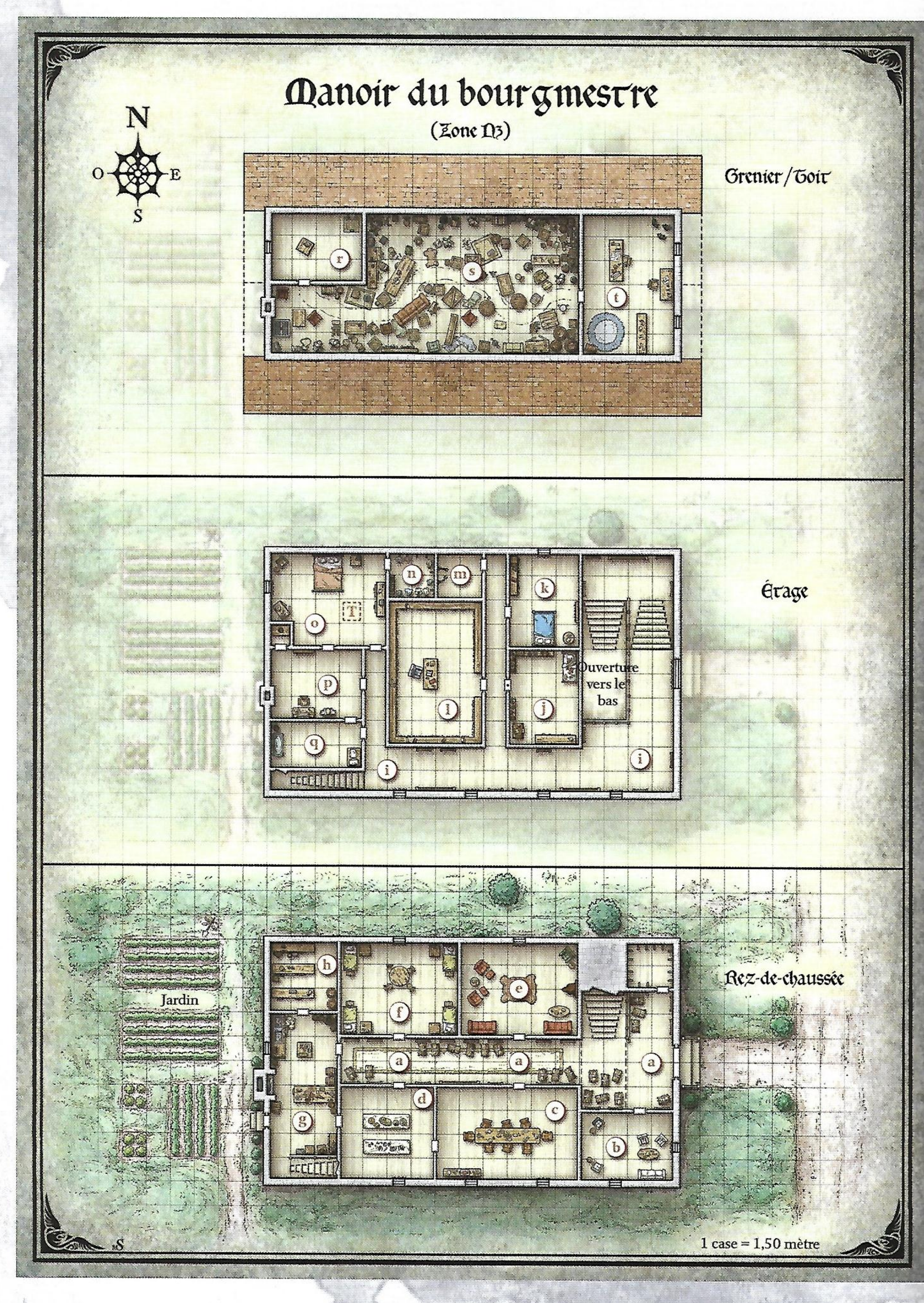
Trésor. Urwin porte sur lui la clé du coffre-fort de fer verrouillé. La serrure peut être crochetée avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 20. Le coffre-fort contient un sac de 150 pe (chaque pièce est frappée du profil de Strahd von Zarovich), six bijoux (d'une valeur de 250 po chacun) et trois *potions de soins*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans le coffre-fort de fer.

N3. Le manoir du bourgmestre

Les murs de pierre plâtrés de ce manoir montrent de nombreuses marques de griffure là où le plâtre est tombé à cause de l'érosion et du manque d'entretien. Des rideaux sont tirés sur chaque fenêtre, y compris devant une grande ouverture voûtée au-dessus de la porte d'entrée à double battant du manoir.


Manoir du bourgmestre
(Zone N3)
N
O
E
S
Grenier/Toit
Étage
Ouverture vers le bas
Rez-de-chaussée
Jardin
1 case = 1,50 mètre

Des gens vont et viennent dans ce manoir à toute heure du jour. Des gardes escortent des criminels accusés de « tristesse malveillante ». Hommes et femmes arrivent avec des fagots de brindilles qu'ils stockent dans le grand vestibule du manoir (zone N3a) afin de commencer la fabrication du soleil en osier pour le festival du Soleil éclatant.

Si les personnages frappent à la porte d'entrée, une bonne (**roturière** humaine, LB) les fait entrer, les escorte jusqu'au salon (zone N3e) et s'en va chercher le baron.

Jouer la famille Vallakovich

Utilisez les informations suivantes pour jouer et interpréter le bourgmestre et les membres de sa famille.

Le baron. Le bourgmestre, le baron Vargas Vallakovich (**noble** humain, NM), est un vaurien sans pitié qui s'enorgueillit de sa bonne éducation et de ses qualités éprouvées de dirigeant. Il organise des fêtes à répétition pour encourager la joie et son slogan « Tout ira bien ! » est devenu une ritournelle triste et ennuyeuse. Le baron Vallakovich est convaincu que s'il parvient à rendre tout le monde heureux à Vallaki, la ville parviendra à se libérer de la sombre étreinte de Strahd.

Le baron est égocentrique et susceptible. Il s'en prend à tous ceux qui se moquent de ses festivals ou le traitent de façon irrespectueuse. Deux mastiffs le suivent où qu'il aille. Il a aussi un homme de main difforme aux talents de tueur, **Izek Strazni** (voir l'annexe D). En plus de ses armes, Izek porte sur lui un gros anneau de fer sur lequel sont enfilées les clés des piloris de la grand-place (zone N8).

Si les personnages le prennent à rebrousse-poil, le baron les accuse de faire de « l'espionnage pour le compte du diable Strahd » et envoie douze **gardes** les arrêter, s'emparer de leurs armes et les expulser de la ville. Si les gardes n'y parviennent pas, le baron envoie Izek rameuter un groupe de trente **roturiers** en colère afin de lyncher le groupe. Si les roturiers n'y parviennent pas eux non plus, le baron ordonne aux douze gardes restants de défendre son manoir, laissant les personnages agir à leur guise en ville.

Si les personnages le caressent dans le sens du poil, il insiste pour qu'ils se joignent à lui lors du prochain festival. Ils en seront les invités d'honneur et il leur demande de dire à tout le monde que tout ira effectivement bien.

Deux des domestiques travaillant dans le manoir du baron ont disparu la semaine dernière : le majordome et la dame d'honneur de la baronne. Le baron a chargé Izek de découvrir ce qu'il leur est arrivé, mais ce genre d'investigation n'est pas son point fort. Des recherches ont été organisées, en vain.

La baronne. Lydia Petrovna (**roturière** humaine, LB), l'épouse du baron, a adopté la philosophie de son mari sur le bonheur, au détriment de sa santé mentale. Elle rit à chaque commentaire de son époux au point que cela soit devenu un réflexe nerveux et elle tente de transmettre gaieté et bonne humeur en invitant tous les jours ses « très chers amis » à venir prendre le thé et manger des sandwichs dans le petit salon. La plupart de ces amis sont de pauvres gens qui tolèrent la baronne uniquement parce qu'ils ont grand besoin de manger et de boire quelque chose de chaud. Lydia est une dévote ; c'est la plus jeune sœur du prêtre de la ville, le Père Lucian Petrovich. C'est une descendante de Tasha Petrovna, une prêtresse inhumée dans le château de Ravenloft (chapitre 4, zone K84, crypte 11).

Le baronnet. Victor Vallakovich (**mage** humain, NM), le pitoyable fils du baron, vit reclus dans le grenier (zone N3t) pour ne pas attirer l'attention malvenue de sa mère et les regards désapprobateurs de son père. Il y a plusieurs années, Victor a trouvé un vieux grimoire dans la bibliothèque du manoir et a appris la magie par son intermédiaire. Il est depuis occupé à créer un cercle de téléportation en espérant pouvoir l'utiliser pour s'échapper de Barovie et abandonner ses parents à leur triste destin.

N3a. Hall d'entrée et vestibule

> Des portraits encadrés ornent les murs de ce grand vestibule dans lequel monte un large escalier à la rambarde sculptée. Un long couloir au sol recouvert d'un tapis s'étend depuis le vestibule sur presque toute la longueur du manoir. Il dessert plusieurs portes, dont une tout au bout. Des fagots de brindilles sont entassés contre les murs.

Les brindilles sont stockées ici en attendant de fabriquer un soleil en bois (pour le festival du Soleil éclatant).

L'escalier monte vers la galerie à l'étage (zone N3i).

Les portraits dépeignent le baron, sa famille et ses ancêtres. Une inspection attentive permet de remarquer que certaines des personnes représentées se ressemblent beaucoup.

Un recoin au nord-est du hall d'entrée sert de vestibule. Il est rempli de capes, de manteaux et de bottes, tous de belle facture.



La baronne et le baron

N3b. Petit salon

> Ce petit salon contient divers meubles et rideaux somptueux, probablement choisis et agencés par une femme.

La baronne reçoit parfois ses invités ici.

N3c. Salle à manger

Les personnages peuvent entendre des femmes bavarder lorsqu'ils s'approchent de cette pièce. Lisez ceci quand ils voient cette salle pour la première fois :

> Un lustre de fer forgé orné de chandelles de cire est suspendu au-dessus d'une table de salle à manger de bois ciré. Autour de la table sont assises huit femmes d'âge divers sur de confortables chaises à haut dossier. Elles portent des vêtements défraîchis, boivent le thé et dévorent des gâteaux pendant qu'une neuvième femme, élégamment habillée et très contente d'elle, fait le tour de la table en parlant, tout excitée, des décorations du festival à venir.

Les femmes attablées sont huit paysannes de Vallaki (**roturières**, LB) invitées pour passer du temps avec la baronne Lydia Petrovna qui les achète avec du thé et des gâteaux. Lydia a confié à ces femmes la tâche de coudre des costumes pour les enfants et de confectionner un soleil en osier pour le festival du Soleil éclatant.

Lydia suppose que les personnages sont ici suite à l'invitation du bourgmestre, son époux. Elle ordonne à la bonne de les emmener au fumoir (zone N3e) puis d'informer le baron Vallakovich (voir la zone N2l) que ses invités sont arrivés.

Une desserte se trouve dans un coin de la salle à manger.

N3d. Salle des préparatifs

> Des nappes blanches sont étendues sur deux tables de bois simples au milieu de cette salle. Un service complet d'argenterie étincelante est disposé avec soin sur l'une des tables. L'autre est recouverte de paniers en osier contenant des navets et des betteraves.

Les betteraves et les navets sont destinés au festival du Soleil éclatant (voir la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre).

Trésor. L'ensemble de l'argenterie vaut 150 po.

N3e. Fumoir

Les personnages qui demandent à voir le bourgmestre sont amenés ici.

> Des chaises et des canapés rembourrés sont alignés contre les murs de ce petit salon tapissé à l'ambiance feutrée. La pièce sent fort la fumée de pipe et une tête d'ours brun enragé est accrochée sur le mur est.

La tête d'ours fixée au mur est faite pour désarçonner les visiteurs et les prévenir subtilement de ne pas froisser le bourgmestre qui passe la plupart de son temps dans la bibliothèque (zone N3l). Même si le bourgmestre affirme que c'est son père qui a tué l'ours, la tête est en réalité un cadeau offert à sa famille par le défunt Szoldar Grygorovich, père de Szoldar Szoldarovich, le chasseur de loups (zone N2).

N3f. Chambre des domestiques

> Cette salle contient quatre lits simples et un même nombre de coffres de bois tous aussi simples.

Il y a deux domestiques qui travaillent dans le manoir : une bonne (**roturière** humaine, LB) et un cuisinier (**roturier** humain, LB). Les deux autres lits étaient utilisés par le majordome et la dame d'honneur de la baronne, mais ils ont disparu (voir zone N3t). Les coffres contiennent les vêtements et les uniformes des employés.

N3g. Cuisine

> Un cuisinier portant un tablier blanc par-dessus une blouse noire est affairé dans cette cuisine chauffée et bien équipée. Un escalier dans un coin permet de monter à l'étage.

L'escalier monte vers la galerie de l'étage (zone N3i). Une porte dans le mur ouest ouvre sur un jardin à l'extérieur. Elle est généralement verrouillée. Le cuisinier et le bourgmestre possèdent les clés pour la déverrouiller.

N3h. Cellier

> Ce cellier contient des étagères remplies de denrées alimentaires, mais la moitié sont vides. Deux tonneaux de vin sont posés contre le mur est.

Le cellier n'a pas été complètement réapprovisionné depuis extrêmement longtemps. Les deux tonneaux contiennent un vin de qualité appelé Béguin du dragon rouge et créé par l'exploitation viticole du Magicien des vins dont le nom est pyrogravé sur le flanc de chaque tonneau.

N3i. Galerie de l'étage

Lisez ceci si les personnages arrivent ici depuis le hall d'entrée (zone N3a) :

> L'escalier monte de six mètres vers une galerie joliment meublée qui se poursuit vers l'ouest sur presque toute la longueur du manoir. Des peintures de paysages encadrées sont accrochées aux murs et des rideaux de soie rouge sont tirés devant une fenêtre cintrée à petits carreaux de trois mètres de haut.

Lisez ceci si les personnages arrivent depuis la cuisine (zone N3g) :

L'escalier monte vers une galerie de trois mètres de large qui s'étend sur presque toute la longueur du manoir. De splendides peintures de paysages sont accrochées aux murs. Deux étroits couloirs bifurquent vers le nord depuis la galerie.

N3j. Chambre d'Izek

La porte de cette pièce est verrouillée. Izek Strazni porte sur lui la seule clé permettant de l'ouvrir.

La description suivante part du principe que les personnages ont déjà rencontré Ireena Kolyana (voir le chapitre 3, zone E4). Dans le cas contraire, ne lisez pas la dernière phrase.

Des poupées. Cette pièce est pleine de jolies poupées au teint pâle et aux cheveux auburn. Certaines sont bien habillées, d'autres non. Certaines sont posées sur une longue étagère fixée au mur, d'autres sont arrangées en rangs ordonnés. D'autres encore sont posées sur un lit et sur un lourd coffre de bois. Ce qu'il y a de plus étrange à propos de ces poupées, mis à part leurs vêtements, c'est qu'elles se ressemblent toutes. Elles ressemblent toutes à Ireena Kolyana.

Izek Strazni (voir l'annexe D), le monstrueux homme de main du bourgmestre, dort ici la nuit. La journée, il est en ville en train de s'occuper des affaires de son maître. Le coffre d'Izek n'est pas verrouillé et contient des vêtements froissés avec, en dessous, une épée courte non-magique.

Une fouille minutieuse de la chambre permet de découvrir quelques bouteilles vides sous le lit. L'étiquette sur chacune d'elles montre le nom de l'exploitation viticole, le Magicien des vins, et le nom du vin, Purée de raisins rouges n°3.

Collection de poupées d'Izek. Une petite étiquette est cousue sur les vêtements de chaque poupée. On peut y lire « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! » Izek a obligé le fabricant de jouets de la ville, Gadof Blinsky (zone N7), à fabriquer ces poupées ressemblant à Ireena.

N3k. Chambre de Viktor

Cette chambre joliment meublée contient un lit à baldaquin, une bibliothèque basse et un miroir en pied au cadre de bois fixé au mur en face de la porte. Il y a une fenêtre cintrée à petits carreaux dans le mur nord. Rien ici ne sort de l'ordinaire.

Rien dans cette chambre ne trahit la nature déviante de Viktor ou son intérêt pour la magie. Les livres couvrent divers sujets anodins, comme les fables baroviennes, la mythologie ou l'héraldique.

N3l. Bibliothèque

Des rayons de bibliothèque recouvrent chaque mur et montent jusqu'au plafond de cette salle dénuée de fenêtres. Le nombre de livres qui se trouvent ici est plus qu'impressionnant.

Une lampe à huile en laiton est posée sur un grand bureau au milieu de la pièce. La chaise posée derrière est confortablement rembourrée et le symbole d'un ours rugissant est brodé sur le matelassage du dossier.

Ajoutez ceci si le bourgmestre n'a pas été amené à se rendre ailleurs :

Un homme aux allures d'ours se tient derrière la chaise, livre ouvert en main. Sa cuirasse, sa rapière, sa tunique de soie et sa barbe grasse luisent à la lumière de la lampe. Deux mastiffs noirs sont allongés sur des tapis à sa droite et à sa gauche.

Le baron Vargas Vallakovich ne va jamais nulle part sans ses deux **mastiffs**. C'est un homme paranoïaque qui porte sa cuirasse et sa rapière même lorsqu'il est supposé se détendre dans sa bibliothèque. Deux de ses domestiques, le majordome et la dame d'honneur de son épouse, ont disparu sans laisser de traces la semaine dernière et il a donc de bonnes raisons de s'inquiéter.

Le baron pense que tout le monde lui est inférieur, et ceux qui remettent en question ses dires ou qui défient son autorité doivent être humiliés. Il ne se battra toutefois pas contre des étrangers bien armés. S'il ne parvient pas à soumettre les personnages à son autorité, il ravale sa fierté en attendant de rejoindre Izek Strazni et de rassembler ses gardes pour les expulser de la ville.

Le bureau du baron est doté de trois tiroirs remplis de feuilles de parchemin vierges, de bouteilles d'encre et de plumes d'écriture. On y trouve également un épais livre sur la perception des impôts remontant à la période du père, du grand-père et de l'arrière-grand-père du baron.

Le baron porte sur lui une chevalière et trois clés : une qui ouvre la porte de la zone N3g menant à l'extérieur et deux pour la porte et les menottes de la zone N3m.

Trésor. La collection de livres des Vallakovich contient de vieux ouvrages aux couvertures de cuir couvrant presque tous les sujets. Utilisez la table des Livres (voir le chapitre 4, zone K37) pour déterminer le sujet d'un livre particulier.

N3m. Débarras fermé

La porte de cette pièce est verrouillée. C'est le baron qui a la clé sur lui.

Un homme roué de coups et vêtu uniquement d'un pagne est enchaîné au mur du fond de ce débarras par ailleurs vide. Les menottes de fer ont écorché ses poignets et du sang s'écoule le long de ses mains.

L'homme est Udo Lukovich (**roturier** humain, LN), le cordonnier de Vallaki. Il a été arrêté durant la fête de la Tête de loup pour avoir brandi une pancarte dont le message incitait les habitants de Vallaki à livrer le baron en pâture aux loups.

Le baron Vallakovich a la clé des menottes d'Udo. Il est possible de briser ces menottes si on leur inflige 10 dégâts ou plus lors d'une unique attaque d'arme.

Si les personnages libèrent Udo, celui-ci veut avant tout rentrer chez lui. Plus tard, il envisage de raconter au Père Lucian (voir la zone N1) les mauvais traitements qu'il a subis dans le manoir du bourgmestre. Si le baron découvre qu'Udo s'est échappé ou a été libéré, il envoie Izek traquer le cordonnier pour le ramener au manoir et l'interroger brutalement. Sous une telle contrainte, Udo révèle le nom et la description de ceux qui l'ont libéré, retournant ainsi le baron contre les personnages.

N3n. Dressing de la chambre parentale

> Manteaux, capes et autres vêtements chics sont suspendus aux patères de ce dressing. De nombreuses paires de jolies chaussures, chaussons et bottes sont rangées sur des étagères basses.

N3o. Chambre parentale

> Le temps a terni la splendeur de cette chambre parentale. Les meubles ont perdu leur couleur et leur éclat. Une courte corde est attachée à une trappe de bois au plafond.

Le baron et la baronne dorment dans le même lit la nuit. Il n'y a rien de précieux ici.

Il faut tirer la trappe du plafond pour l'ouvrir. Elle permet d'aller au grenier (zone N3r). Une échelle de bois se déplie pour faciliter l'accès à ce grenier.

N3p. Robe de mariée et miroir spirituel

> Dans cette pièce flottent des odeurs de poudre, de maquillage et de parfum de qualité. Une coiffeuse surmontée d'un miroir est posée contre un mur, à côté d'un mannequin de bois sans tête vêtu d'une robe de mariée blanche. Un miroir en pied au cadre doré est accroché sur un autre mur. Une porte dans un coin ouvre sur une garde-robe.

La baronne avait l'habitude de passer de longues heures dans cette pièce, à admirer sa collection de parfums et à chercher du réconfort en contemplant son reflet. Depuis la disparition de sa dame d'honneur il y a quelques jours, elle ne passe pratiquement plus de temps ici.

Robe de mariée. La robe de mariée blanche appartient à la baronne. Elle lui rappelle des jours plus heureux.

Miroir magique. Un sort de *détection de la magie* révèle l'aura de magie d'invocation qui émane du miroir au cadre doré accroché au mur. Aucun des occupants du manoir n'est au courant de ce fait, car la magie du miroir n'a pas été utilisée depuis des générations. Si un personnage lance *identification* sur le miroir, il apprend que le fantôme d'un assassin est lié par magie à l'objet. Le sort révèle également le poème oublié nécessaire pour convoquer ce fantôme :

Miroir magique, mon beau miroir
Appelle ton ombre destructrice
Sombre vengeance de la nuit noire
Mets donc ta lame à mon service

L'entité dans le miroir est l'esprit d'un assassin anonyme autrefois membre de la Ba'al Verzi, une société secrète. Si une créature prononce le poème à 1,50 mètre au plus du miroir et y contemple son reflet, le fantôme de l'assassin apparaît à côté d'elle. La forme prise par le fantôme dépend de l'alignement de la créature qui le convoque :

Le convocateur n'est pas Mauvais. Si le convocateur n'est pas Mauvais, l'esprit prend une forme solide ayant l'aspect d'un bel homme brun d'une trentaine d'années aux yeux injectés de sang. Il a le profil d'un **assassin**, ne parle pas et retourne dans l'éther si ses points de vie sont réduits à 0. Le convocateur de l'assassin peut lui donner l'ordre de tuer une créature vivante située dans le domaine de Strahd. Il doit la désigner par son nom. L'assassin connaît automatiquement la distance et la direction à suivre pour rejoindre la cible désignée. L'assassin attaque toutes les autres créatures qui l'empêchent d'accomplir sa mission. L'assassin disparaît une fois sa mission accomplie. L'assassin disparaît également si on lui ordonne d'attaquer une créature morte ou morte-vivante, ou si aucun nom valide n'est prononcé lors du round suivant sa convocation.

Le convocateur est Mauvais. Si le convocateur est Mauvais, le fantôme prend la forme d'une paire d'yeux injectés de sang et de deux grandes mains spectrales en lévitation. Les mains tentent d'attraper et d'étrangler son convocateur. Les mains et les yeux spectraux ont le profil d'un **fantôme**, mais sans les actions de forme éthérée et de possession. Le fantôme agresse son convocateur jusqu'à ce que le nombre de points de vie de l'un ou l'autre soit réduit à 0, auquel cas il disparaît.

Une fois la magie du miroir utilisée, l'objet se met en veille jusqu'à l'aube suivante. Le miroir a une CA de 10, 5 points de vie et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison. L'esprit de l'assassin trouve le repos si le miroir est détruit, disparaissant s'il a été convoqué.

Le miroir corrompt ceux qui l'utilisent pour faire le mal. Convoquer l'assassin n'est pas un acte maléfique en soi, mais ordonner de tuer quelqu'un, si. Chaque fois qu'une créature utilise le miroir dans ce but, il y a 25 pour cent de chances cumulatives que son alignement devienne Neutre Mauvais.

Si un personnage touche le miroir et prononce le nom de Strahd, il y a 50 pour cent de chances que le vampire le remarque et que son reflet apparaisse à la surface du miroir. Le vampire ne peut être blessé sous cette forme. Il tente de charmer un humanoïde situé dans son champ de vision à 9 mètres ou moins du miroir. Que la cible résiste ou non au charme, Strahd, tout sourire, invite les personnages à dîner en sa compagnie au château de Ravenloft, puis son reflet disparaît. Une créature charmée par Strahd se sent obligée d'accepter l'invitation de Strahd.

N3q. Salle de bain

> Une baignoire de fer aux pieds griffus est posée contre le mur du fond de cette pièce. Des serviettes soigneusement pliées sont empilées sur une table proche de la porte.

N3r. Pièce du grenier

Il est fort probable que les personnages arrivent dans cette pièce par la trappe du plafond de la chambre parentale (zone N3o).

Cette pièce poussiéreuse de six mètres de côté a un plafond mansardé dont la partie centrale, la plus haute, s'élève à six mètres. Les chevrons de bois sont recouverts de toiles d'araignée. La pièce est vide, à l'exception d'une vieille table sur laquelle est posée une lanterne.

Une porte dans le mur sud qu'il faut tirer pour l'ouvrir mène à la zone N3s.

N3s. Zone de stockage du grenier

Ce grand grenier est plein de vieilles choses délaissées recouvertes de draps blancs. Autour sont empilés tonneaux, caisses, malles et vieux meubles recouverts de toiles d'araignée et de poussière. Vous discernez un passage dégagé à travers ce fouillis.

Les personnages peuvent suivre des traces de pas humains dans la poussière. Elles se dirigent vers la zone N3t.

Une inspection du bazar du grenier permet de découvrir quelques antiquités et vieilles peintures, mais rien de précieux.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, l'objet est caché dans une malle. Chaque personnage a 20 pour cent de chances cumulatives de le trouver pour chaque heure qu'il passe à fouiller le grenier.

N3t. Atelier de Victor

Victor passe la plupart de son temps ici et n'en sort que lorsqu'il a besoin de nourriture ou de composantes de sort. Lisez ceci quand les personnages voient la porte de cette pièce pour la première fois :

Quelqu'un a gravé un grand crâne sur cette porte. Une pancarte de bois sur laquelle on peut lire « TOUT NE VA PAS BIEN ! » est suspendue à la poignée. Vous entendez derrière la voix d'un jeune homme.

Les personnages qui inspectent la gravure et réussissent un test d'Intelligence (Investigation) DD 14 remarquent un petit glyphe presque invisible gravé sur le front du crâne. C'est un *glyphe de protection* (5d8 dégâts de foudre) qui se déclenche si une créature autre que Victor ouvre la porte.

La voix est celle de Victor. Il lit son grimoire à voix haute. Les personnages qui écoutent à la porte et réussissent un test d'Intelligence (Arcanes) DD 14 se rendent compte qu'il prononce mal une sorte de sort de téléportation.

Lisez ceci si les personnages ouvrent la porte :

Quelqu'un a amené des vieux meubles dépareillés pour aménager un bureau dans cette pièce poussiéreuse éclairée à la lampe. D'étranges diagrammes sont dessinés sur des parchemins étalés sur les tables. Un tapis poussiéreux est étalé par terre devant une boîte de pin sur laquelle est allongé un squelette de chat. D'autres squelettes de chat rôdent non loin. De tout ceci, l'élément le plus troublant est certainement la présence de trois petits enfants qui vous tournent le dos dans le coin nord-est de la pièce.

Si les personnages déclenchent le *glyphe de protection* ou annoncent d'une façon ou d'une autre leur venue, Victor se lance un sort d'*invisibilité supérieure* et se cache dans un coin. Sinon, il est visible. Lisez ceci si les personnages peuvent voir Victor :

Un homme jeune et mince, avec quelques mèches grises précoces dans ses cheveux noirs, est assis sur un tabouret au milieu de la pièce. Il tient tendrement dans ses bras un livre ouvert à la couverture de cuir.

Victor a trouvé un grimoire dans la bibliothèque de son père et s'en sert pour apprendre seul l'art de la magie. Ce n'est que récemment qu'il a réussi à déchiffrer certains des sorts de haut niveau qui y sont inscrits. Victor est un individu étrange, maladroit et rebutant qui ne s'avérera dangereux que s'il se sent menacé.

Pour s'entraîner et s'amuser, Victor a déterré quelques vieux os de chats derrière le manoir des Wachter (voir la zone N4) et les a réanimés pour créer six squelettes de chats (utilisez le profil du **chat** en leur conférant la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres et une immunité contre les dégâts de poison et les états épuisé et empoisonné). Les squelettes attaquent uniquement si Victor leur en donne l'ordre.

Les « enfants » debout dans le coin sont des poupées de bois peintes portant les vêtements de Victor lorsqu'il était enfant. Viktor les sermonne comme si elles étaient des élèves désobéissants.

Sur les parchemins sont dessinés des diagrammes complexes de cercles de téléportation. Victor les a dessinés dans une tentative pour apprendre le sort de *cercle de téléportation* qu'il n'a pas encore réussi à maîtriser (voir « Cercle de téléportation » ci-dessous).

La boîte de pin contient plusieurs rouleaux de soie, des fils et des aiguilles et une robe de magicien à moitié terminée. Victor a commencé à se confectionner cette robe, mais il a trouvé ce travail trop pénible et a décidé de l'interrompre.

Cercle de téléportation. Le grimoire de Victor contient la description incomplète du sort de *cercle de téléportation*, ainsi que la série de symboles de trois cercles de téléportation permanents dont les emplacements ne sont pas divulgués. Les explications ne sont pas suffisantes pour préparer le sort correctement, mais cela n'a pas empêché Victor d'essayer de l'apprendre.

Victor a récemment dessiné sa version d'un sort de téléportation sur le sol. Il est caché sous le tapis pour que ses parents ne puissent le trouver. Ces dernières semaines, Victor a réussi à rendre ce cercle magique, mais n'a pas réussi à inclure tous les éléments nécessaires à son bon fonctionnement. Son cercle ne disparaît pas après utilisation et ne fonctionne pas comme le sort de *cercle de téléportation*. Si le cercle est utilisé lors de l'incantation d'un sort de *cercle de téléportation*, que ce soit le sort standard ou la version de Victor, la créature à l'intérieur du cercle quand le sort est lancé subit 3d10 dégâts de force et n'est téléportée nulle part. Si ces dégâts réduisent à 0 les points de vie de la créature, celle-ci est désintégrée. Les personnages qui examinent le cercle et réussissent un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 réalisent que le cercle de Victor est terriblement défectueux et potentiellement mortel pour ceux qui l'utilisent.

Victor a testé son cercle sur deux domestiques réticents (il les a persuadés avec son sort de *suggestion*) en liant, dans les deux cas, son cercle à l'un des autres cercles dont les symboles sont représentés dans son grimoire. Les domestiques ont été déchiquetés sous les yeux de Victor avant de disparaître dans un éclat de lumière violette. Victor ne sait pas comment corriger le cercle, mais a l'intention de le modifier avant de le tester à nouveau.

Trésor. Le grimoire de Victor contient tous les sorts que le jeune homme a préparés (voir le profil du **mage** dans le *Monster Manual*) ainsi que les sorts suivants : *animation des morts, éclaboussure acide, flétrissement, glyphe de protection, lever une malédiction, lévitation, nuage mortel, réparation, vague tonnante* et *vision dans le noir.*

N4. La Wachterhaus

Cette maison semble se dégoûter elle-même. Un toit affaissé pèse lourdement sur des pignons ridés. Les murs recouverts de mousse vacillent et gondolent sous le poids de la végétation. En observant la sombre posture de la demeure, vous entendez effectivement l'édifice grincer. Et à cet instant, vous avez vraiment l'impression que cette maison hait ce qu'elle est devenue.

La famille Wachter, autrefois une lignée noble et influente en Barovie, possède et occupe un manoir à Vallaki. Fiona Wachter impose sans partage son autorité sur tous les occupants de sa maison et c'est une loyale servante de Strahd. Elle cherche à supplanter le baron Vallakovich à la tête de la ville.

Jouer dame Wachter, sa famille et ses associés

Utilisez les informations suivantes pour jouer dame Wachter, les membres de sa famille et ses associés.

La dame de la maison. Dame Fiona Wachter (**ecclésiastique** humaine avec une CA de 10 et aucune armure, LM) ne cache pas la loyauté que sa famille voue depuis longtemps à la lignée des von Zarovich. Elle ne voit pas Strahd comme un tyran, tout au plus comme un propriétaire négligent. Elle servirait volontiers Strahd en tant que bourgmestre de Vallaki, mais elle sait que le baron Vargas Vallakovich ne cédera pas son droit imprescriptible sans se battre.

Fiona a conspiré pour marier Stella, sa jeune fille, à Victor, le fils du baron, comme étape d'un projet pour mettre un pied dans le manoir du baron, mais Stella a trouvé Victor atteint de démence et celui-ci n'a montré absolument aucun intérêt pour elle. En fait, il lui a lancé quelques paroles cinglantes qui l'ont rendue furieuse, et Fiona a dû enfermer sa fille pour la calmer (voir la zone N4n).

La toute dernière manœuvre de dame Wachter pour obtenir le contrôle de Vallaki est bien plus diabolique. Elle a commencé à établir un culte voué à l'adoration du diable et a écrit un manifeste qu'elle lit à son « groupe de lecture » composé des membres les plus fanatiques du culte. Inspirés par ces lectures, ces zélotes ont créé leurs propres sectes plus restreintes. Une fois suffisamment de membres rassemblés dans sa secte, Fiona envisage de prendre la ville de force. Pour récompenser ses fidèles les plus dévoués, elle ordonne à son familier, un diablotin, qu'il se tienne invisible au centre d'un pentagramme, puis accomplit un faux rituel qui ordonne aux « princes des ténèbres » de donner leur généreuse bénédiction aux fanatiques. Le diablotin jette alors quelques pièces d'électrum par terre, et dame Wachter autorise les fidèles à s'en emparer.

Fiona cache un autre secret : elle dort avec le cadavre de Nikolaï, son mari décédé qui a succombé à la maladie il y a presque trois ans et qu'elle aimait sincèrement. Dame Wachter lance des sorts de *préservation des morts* sur le cadavre pour empêcher sa détérioration.

Si les personnages viennent à la Wachterhaus en quête de soutien pour renverser le bourgmestre, dame Wachter est tout ouïe et leur suggère de commencer par tuer Izek Strazni, le malfaisant homme de main du baron, pendant qu'elle s'occupe avec joie du reste. S'ils viennent en quête d'un moyen pour vaincre Strahd, dame Wachter les renvoie en affirmant sans équivoque possible qu'elle n'est pas, et ne sera jamais, une ennemie de Strahd.

La liste des sorts préparés de dame Wachter est différente de celle de l'ecclésiastique du *Monster Manual* :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, réparation, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *injonction, purification de la nourriture et de l'eau, sanctuaire*
2e niveau (3 emplacements) : *augure, immobilisation de personne, préservation des morts*
3e niveau (2 emplacements) : *animation des morts, création de nourriture et d'eau*

Les fils de Fiona. Fiona trouve que ses fils, Nikolaï et Karl (**nobles** humains, N), ressemblent beaucoup à son époux. Ce sont désormais deux jeunes hommes avec un penchant pour le vin et les problèmes. Ils ne sont pas à la maison en journée, car ils n'aiment pas assister leur mère ni écouter ses caquetages ennuyeux. Les personnages peuvent les rencontrer à l'auberge de L'Eau Bleue (zone N2) ou en train de se promener en ville. La nuit, les frères sont le plus souvent à la maison, effondrés dans leur lit après avoir passé de nombreuses heures à boire sans compter.

Nikolaï et Karl n'ont ni l'ambition ni le tempérament malsain de leur mère. Ils connaissent l'existence de sa secte, mais ne savent pas qu'elle dort avec le cadavre de leur père défunt. Cette nouvelle serait très mal perçue et les inciterait probablement à se retourner contre elle. Tout ce qu'ils veulent, c'est qu'on les laisse dépenser l'argent de leur mère et profiter de leur pitoyable situation, piégés qu'ils sont dans une ville sous le contrôle de Strahd et de sa marionnette de baron.

L'espion de Fiona. Fiona dispose d'un **espion** pingre appelé Ernst Larnak (humain, LM) chargé de la maintenir informée de tout ce qu'il se passe en ville. Ernst connaît les secrets de dame Wachter et n'hésitera pas à la faire chanter si leur relation s'envenime.

N4a. Porte d'entrée et vestibule

La porte d'entrée, renforcée avec des bandes de bronze, est fermée à clé. Tous les domestiques détiennent une clé, tout comme dame Wachter et Ernst Larnak. On peut enfoncer le porte en réussissant un test de Force DD 20.

Si les personnages frappent à la porte d'entrée, un domestique ouvre un petit judas à hauteur de visage sur la porte et leur demande l'objet de leur visite. Il ne laisse entrer aucun étranger suspect, au cas où ce serait un vampire.

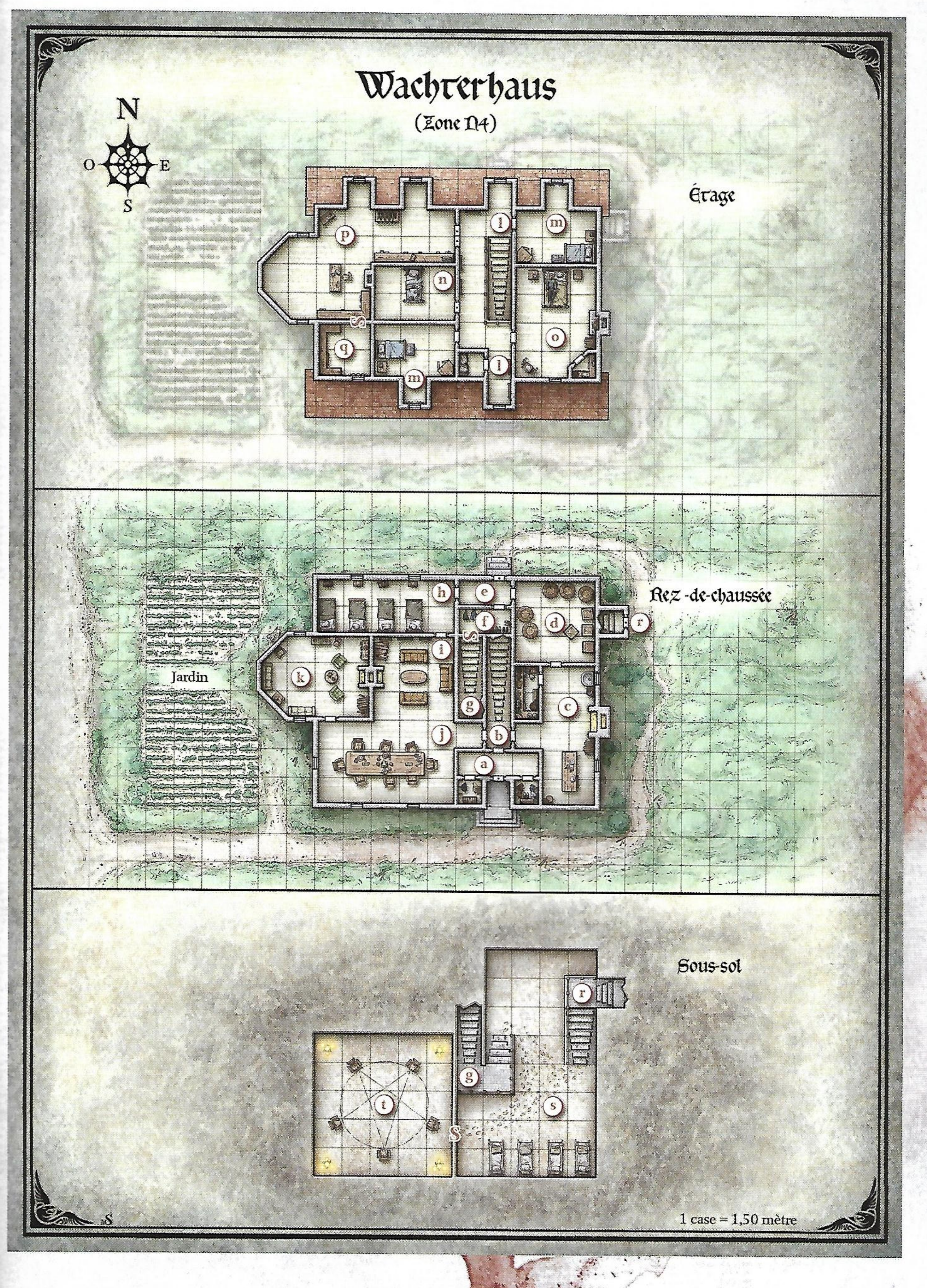
La porte d'entrée ouvre sur un étroit vestibule desservi par trois autres portes faites de vitraux dans un encadrement de bois.

On trouve deux placards de part et d'autre de la porte d'entrée. Celui à l'ouest contient les vêtements que porte dame Wachter lorsqu'elle sort, celui de l'est contient les manteaux et les bottes de ses enfants.

N4b Cage d'escalier

Un escalier de bois monte vers un balcon. Trois portes faites de vitraux dans un encadrement de bois desservent le palier au pied de l'escalier.

L'escalier monte de 4,50 mètres vers le couloir de l'étage (zone N21).



Wachterhaus
(Zone N4)
N
O
E
S
Étage
Rez-de-chaussée
Jardin
Sous-sol
1 case = 1,50 mètre



Fiona Wachter et Majesto

N4c. Cuisine

Pendant toute la journée ou presque, le cuisinier de la maison (voir la zone N4h) s'affaire dans cette cuisine impeccable. Il prépare les repas et nettoie toujours tout derrière lui. Il y a un lavabo dans le coin nord-est. Une porte étroite dans le mur ouest ouvre sur un petit cellier.

N4d. Remise

Cette pièce contient des boîtes pleines de vieux vêtements, ainsi que trois tonneaux d'eau potable, deux tonneaux de vin vides et un tonneau de vin plein. Les tonneaux de vin portent le nom de l'exploitation viticole qui les produit, le Magicien des vins, ainsi que le nom du vin, du Béguin du dragon rouge.

N4e. Vestibule de service

La porte de derrière est fermée à clé. Elle est en tous points identique à la porte d'entrée (zone N4a). Le vestibule est desservi par de simples portes de bois ouvrant sur les zones N4d, N4f et N4h.

N4f. Placard des domestiques

> Les manteaux et blouses des domestiques sont suspendus aux patères de cette pièce, et des bottes sont soigneusement alignées contre le mur.

Quiconque fouille le placard et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 trouve une porte secrète dans le mur sud. On ouvre cette porte en la tirant, révélant ainsi un escalier de pierre (zone N4g) qui descend au sous-sol.

N4g. Escalier secret

> Des appliques de fer pour les torches sont fixées aux murs de la cage d'un escalier de pierre qui s'enfonce dans le cœur de la vieille maison.

L'escalier relie le placard des domestiques (zone N4f) au sous-sol (zone N4s). Dame Wachter emprunte cet escalier pour rejoindre le repaire de son culte secret (zone N4t).

N4h. Chambre des domestiques

> L'ameublement de cette pièce est dénué d'imagination : quatre lits simples chacun accompagné d'un coffre de bois tout aussi austère.

Les quatre domestiques de dame Wachter (**roturiers** humains et humaines, N) dorment ici la nuit. Il y a Dhavit le cuisinier, les deux bonnes Madaléna et Amalthia, et Haliq le valet. Les domestiques connaissent les secrets de dame Wachter, mais préféreraient mourir plutôt que de les divulguer.

N4i. Petit salon

Dame Wachter reçoit ses invités ici, sous l'œil vigilant de son défunt mari.

> Ici, trois élégants canapés entourent une table ovale de verre noir. Tout cela est disposé devant une cheminée où brûle une belle flambée, dominée par le portrait d'un noble au sourire narquois, au nez cassé et aux tempes grisonnantes. Plusieurs portraits plus petits sont suspendus sur le mur nord.

Le portrait au-dessus du manteau de cheminée est celui du seigneur Nikolaï Wachter, le défunt époux de Fiona (et le portrait craché de ses fils). Les autres portraits montrent dame Wachter, ses fils, sa fille et divers autres membres défunts de la famille.

Le petit salon et le salon (zone N4k) partagent la même cheminée. Ernst Larnak écoute depuis le salon toutes les conversations entre dame Wachter et les personnages afin de la conseiller une fois ceux-ci partis.

N4j. Salle à manger

> Une table de salle à manger ornementée s'étend sur la longueur de cette salle, surmontée par un lustre de cristal impérieux. Le service en argenterie est terni et les plats ébréchés, mais l'ensemble reste assez élégant. Huit chaises, le dos orné de bois d'élans sculptés, entourent la table. Des fenêtres cintrées aux carreaux de verre enchâssés dans une armature de fer donnent sur un petit domaine noyé dans la brume.

Si les personnages ont l'intention de s'opposer au bourgmestre, dame Wachter leur offre un repas chaud dans la salle à manger pour leur signifier son soutien et son allégeance.

N4k. Salon

> Des lambris, des tapis brodés, des meubles colorés et une belle flambée font de cette pièce un endroit étouffant. Au-dessus du manteau de la cheminée est fixée une tête d'élan. En face de l'âtre, de grandes et étroites fenêtres donnent sur le jardin moribond.

Ernst Larnak, l'espion de dame Wachter, se détend ici quand il n'est pas en train d'espionner pour le compte de sa maîtresse.

Trésor. La pièce contient plusieurs objets précieux, notamment un verre à pied en or (d'une valeur de 250 po) avec lequel Ernst boit du vin, une carafe à vin en cristal (d'une valeur de 250 po), quatre candélabres en électrum (d'une valeur de 25 po chacun) et une urne en bronze avec des enfants en train de faire des cabrioles peints sur ses flancs (d'une valeur de 100 po).

N4l. Couloir de l'étage

Un couloir avec une fenêtre à chaque extrémité entoure la rambarde de l'escalier. Des portraits et des miroirs ornent les murs, leurs personnages comme leurs sombres reflets vous jaugeant du regard. Vous entendez quelque chose gratter derrière l'une des nombreuses portes.

Les grattements proviennent de la porte verrouillée menant à la zone N4n. Si les personnages signalent leur présence à voix haute, une voix de femme plaintive miaule comme un chat et dit : « Est-ce que minette peut sortir jouer ? Minette est triste et seule, et elle promet d'être gentille cette fois-ci, vraiment. » Un placard à l'extrémité sud du couloir contient des couvertures et des draps.

N4m. Chambres des frères

Cette chambre à coucher ne contient rien qui sorte de l'ordinaire : un lit bien fait, une table sur laquelle est posée une lampe à huile, un joli coffre de bois, une petite penderie et une jardinière devant la fenêtre ornée de rideaux.

Ces deux chambres sont celles de Nikolaï et Karl, les fils de dame Wachter. Il y a 25 pour cent de chances qu'une des bonnes (voir la zone N4h) soit ici en train de faire le ménage.

N4n. Chambre de Stella

La porte de cette chambre est verrouillée. Seule dame Wachter en détient la clé.

Cette pièce plongée dans l'obscurité sent le renfermé. Un lit au cadre de fer sur lequel sont attachées des sangles de cuir est posé contre le mur. On ne voit aucun autre meuble.

Une jeune femme vêtue d'une robe de nuit tachée court à quatre pattes se mettre à l'abri. Elle saute sur le lit et se met à cracher comme un chat. « Minette ne vous connaît pas ! crie-t-elle. Minette n'aime pas votre odeur ! »

La jeune femme est Stella Wachter (**roturière** humaine, CB), la fille démente de dame Wachter. Un sort de *restauration supérieure* peut soigner la folie dont elle est victime, qui la persuade qu'elle est un chat. Si sa folie est soignée, elle révèle l'horrible traitement que lui a fait subir sa mère et l'accuse de s'être servie d'elle pour prendre le contrôle de la ville. Stella ne connaît qu'un des secrets de sa mère : elle sait qu'elle souhaite renverser le bourgmestre. Stella n'a rien de positif à dire sur le bourgmestre ni sur Victor, son fils, dont la simple évocation la fait se recroqueviller. Une fois ses esprits recouvrés, Stella sent qu'elle ne peut compter sur personne à Vallaki et se fie aux personnages qui se montrent gentils avec elle. Si le groupe l'amène à l'église Saint-Andral (zone N1), le Père Lucian propose de veiller sur elle et Stella accepte de rester avec lui.

N4o. Chambre parentale

La porte de cette chambre est verrouillée. Dame Wachter et ses domestiques possèdent la clé. Un effroyable spectacle attend ceux qui entrent ici:

En face de la porte, un feu survit en crépitant dans l'âtre au-dessus duquel est accroché un portrait de famille encadré : un père et une mère nobles, leurs deux jeunes fils et une bambine dans les bras du père. Les fils sourient d'une façon malveillante et les parents font penser à un couple royal sans couronne.

Des lambris de bois recouvrent les murs de la pièce. Un placard et un miroir encadré flanquent une fenêtre aux volets fermés au sud. Au nord, un large lit à baldaquin est encadré de deux petites tables basses identiques avec une lampe à huile sur chacune. Sur une moitié du lit est allongé un homme tout de noir vêtu, ses yeux recouverts chacun d'une pièce de cuivre. Il ressemble beaucoup au père de la peinture.

Nikolaï, le mari de dame Wachter, est allongé sur son lit, impeccablement habillé, mais décédé et sous l'effet d'un sort de *préservation des morts*. Il n'y a rien de précieux sur lui.

Le placard contient des étagères où sont rangés des vêtements chics et des chaussures, ainsi qu'une robe de cérémonie noire avec une capuche (similaire à celles portées par les fanatiques de la secte de la zone N4t). Sur une haute étagère est posé un coffre de fer fermé à clé. Dame Wachter cache la clé de ce coffre sur un minuscule crochet dans l'âtre, derrière le manteau. Un personnage qui prend une minute pour fouiller l'âtre trouve la clé en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. L'utilisation de la clé désactive un piège d'aiguille empoisonnée placée dans la serrure (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures » du *Dungeon Master's Guide*). Une créature qui déclenche le piège et rate son jet de sauvegarde contre le poison sur l'aiguille tombe inconsciente pendant 1 heure au lieu d'être empoisonnée pendant 1 heure.

L'intérieur du coffre de fer est tapissé d'une couche de plomb et contient les os de Léo Dilisnya, un ennemi de la famille Wachter. Léo était un des gardes qui ont trahi et tué Strahd le jour du mariage de Sergei et Tatyana. Il s'est enfui du château de Ravenloft, mais Strahd, alors vampire, l'a pourchassé et tué. Les Wachter gardent ses os sous clé pour que Léo ne puisse être rappelé à la vie.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est dans le coffre de fer contenant les os de Léo Dilisnya.

N4p. Bibliothèque

La porte à double battant de cette pièce est verrouillée. Dame Wachter et ses domestiques en détiennent la clé.

Les chats pullulent dans cette pièce. Des rayonnages de bibliothèque sont posés contre les murs, mais la plupart sont vides. On trouve également un bureau, une chaise, une table et une armoire à vins. La forme de cette pièce est irrégulière et aucun de ses angles ne semble vraiment droit, comme si les déformations constantes de la maison avaient perturbé les lieux.

Huit **chats** ont la mainmise sur la bibliothèque. Ces animaux domestiques sont vicieux et attaquent quiconque tente de les attraper. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) égale ou supérieure à 10 remarquent qu'un des chats a une petite clé accrochée à son collier. Cette clé déverrouille le coffre fermé à clé de la zone N4q.

Il y a 25 pour cent de chances qu'une des bonnes soit ici en train de dépoussiérer les rayonnages des bibliothèques.

L'armoire contient un beau service de verres à vin. Le bureau contient des feuilles de parchemin vierges, des plumes d'écriture, des bouteilles d'encre, des bougies de cire et de la cire à cacheter.

La plupart des livres que possédait la famille Wachter ont été vendus il y a des années pour rembourser des dettes et ceux qui n'ont pas été vendus ne sont pas particulièrement précieux. Utilisez la table des Livres (voir le chapitre 4, zone K37) pour déterminer le sujet d'un livre en particulier.

Un pan du rayonnage de bibliothèque le long du mur sud est en réalité une porte secrète montée sur des gonds camouflés. Il faut pousser le rayonnage pour l'ouvrir et elle permet d'accéder à la zone N4q.

N4q. Débarras

Le pan de rayonnage gondé ouvre sur une pièce poussiéreuse de trois mètres de côté avec une fenêtre aux volets fermés et des étagères sur trois des murs. Un coffre de fer est posé sur l'étagère du bas, les autres sont vides.

La clé du coffre se trouve dans la bibliothèque (zone N4p). L'utilisation de la clé désactive un piège d'aiguille empoisonnée cachée dans la serrure (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures » du *Dungeon Master's Guide*).

Trésor. Le coffre de fer contient plusieurs objets :

- Un sac en soie contenant 180 pe. Sur chaque pièce est frappé le profil de Strahd
- Un sac en cuir contenant 110 po
- Une pipe de bois transmise de génération en génération par les patriarches de la famille Wachter
- Cinq parchemins : des actes notariés à propos de parcelles de terre offertes à la famille Wachter par le comte Strahd von Zarovich il y a presque quatre siècles
- Un étui de cuir souple contenant un manuscrit non relié intitulé *Le diable que nous connaissons*. C'est un manifeste sous forme de poésie, écrit par dame Fiona Wachter, qui démontre que l'adoration des diables peut apporter bonheur, succès, liberté, prospérité et longévité.
- Un traité blasphématoire à la couverture de cuir noir intitulé *Le grimoire des quatre quarts*, écrit par le tristement célèbre diaboliste Devostas, noyé et écartelé pour ses pratiques blasphématoires mais qui a pourtant survécu (c'est une contrefaçon, la lecture du vrai grimoire plongerait n'importe qui dans la démence)
- Une lettre très ancienne adressée à dame Lovina Wachter (une ancêtre) et écrite par le seigneur Vasili von Holtz qui la remercie pour son hospitalité, sa loyauté et son amitié au fil des ans

S'ils possèdent le *Livre de Strahd* (voire l'annexe C), les personnages remarquent que l'écriture de la lettre adressée à dame Lovina est identique à celle de Strahd, ce qui laisse penser que Strahd et le seigneur Vasili ne sont qu'une seule et même personne.

N4r. Entrée du sous-sol

Lisez ceci si les personnages s'approchent de la porte du sous-sol depuis l'extérieur de la maison :

Une porte de cave inclinée en bois, avec un anneau en guise de poignée et des gonds de fer, se trouve contre les fondations de la maison.

La porte est déverrouillée. De l'autre côté descend un escalier de pierre débouchant sur un palier de roche entouré d'une rambarde de bois. Un escalier plus long descend vers le sud depuis ce palier, menant au sous-sol.

N4s. Sous-sol

Le sol de ce grand silo de conservation de légumes racines est en terre. Deux volées de marches de pierre ascendantes protégées par une rambarde de bois se font face. Des traces de pas dans la terre vont d'un escalier à l'autre. D'autres traces vont des deux escaliers vers le milieu du mur ouest. Quatre lits de camp bien faits sont alignés contre le mur sud.

Huit **squelettes** humains sont enfouis dans la terre du sol. Ce sont les restes de plusieurs habitants de Vallaki décédés qui ont été volés dans le cimetière de l'église (zone N1) et réanimés par dame Wachter. Ils se dressent et attaquent les intrus qui marchent sur le sol au-dessus d'eux. Les squelettes n'attaquent pas ceux qui prononcent « que les morts continuent de se reposer » avant de poser le pied sur le sol. Seuls dame Wachter, ses fils, ses domestiques et les fidèles fanatiques du culte connaissent ce mot de passe.

Les lits de camp sont à la disposition des membres du culte souhaitant passer la nuit ici.

Les traces de pas dans la terre révèlent l'emplacement d'une porte secrète au milieu du mur ouest. Aucun test de caractéristique n'est donc nécessaire pour la trouver. La porte est insonorisée et pivote sur un axe central.

N4t. Quartier général du culte

Des bougies aux flammes vacillantes fichées dans des bougeoirs de fer projettent lumière et ombres dans cette pièce au plafond haut de trois mètres. Sur le sol de pierre est dessiné un grand pentagramme noir, une chaise en bois posée à chacune de ses pointes. Sur quatre des cinq chaises sont assis des hommes et des femmes vêtus de robes noires avec des capuches : un jeune homme au visage d'ange, un mastodonte chauve, une petite femme d'âge moyen et une autre femme plus jeune et plus grande au regard troublant. Tous se lèvent pour vous affronter.



Ces quatre individus sont des habitants de la ville (**fanatiques de secte** humains, LM) que dame Wachter a séduits en leur promettant pouvoir, prospérité et longévité. Ce sont des membres de son « club de lecture » qui attendent impatiemment sa venue, lisent des passages de son manifeste (voir la zone n4q) et tentent, pourquoi pas, de faire apparaître quelques pièces de monnaie. Majesto, le **diablotin** invisible de la dame, se repose sur la cinquième chaise et écoute sans bouger les conversations des membres du culte.

Les fanatiques sont rassemblés ici en secret et attaquent les personnages pour protéger leur identité. Ce sont des habitants de Vallaki malfaisants mais quelconques, qui en ont assez de vivre dans la peur et la pauvreté. Référez-vous à l'encadré « Noms baroviens » du chapitre 2 pour leur donner des noms, si besoin.

Le diablotin ne prend pas part au combat, sauf si dame Wachter combat elle-même, auquel cas il se bat pour protéger sa maîtresse.

Le pentagramme est un ornement non magique, mais dame Wachter a fait croire le contraire aux membres du culte.

N5. Parc de stockage des Arasek

> À la périphérie de ce grand parc de stockage sont disséminés plusieurs abris verrouillés, à côté d'un entrepôt spacieux. Sur la pancarte de bois au-dessus de la grille d'entrée, on peut lire « Parc de stockage des Arasek ».
>
> À l'extrémité sud du parc est stationnée une imposante roulotte de carnaval colorée à la peinture effritée. Sur les flancs de la roulotte sont peints ces mots difficilement lisibles : « Merveilleux carnaval de Rictavio ». Un gros cadenas verrouille la porte à l'arrière de la roulotte.

Le parc de stockage comprend un bazar et une entreprise où l'on peut louer des emplacements de stockage. Gunther et Yéléna Arasek (**roturiers** humain et humaine LB), un couple marié d'âge moyen, sont les propriétaires de cet endroit. Ils vendent tous les objets de la table Équipement d'aventurier du *Player's Handbook* dont le prix est égal ou inférieur à 25 po. Le prix de vente est cependant cinq fois plus élevé.

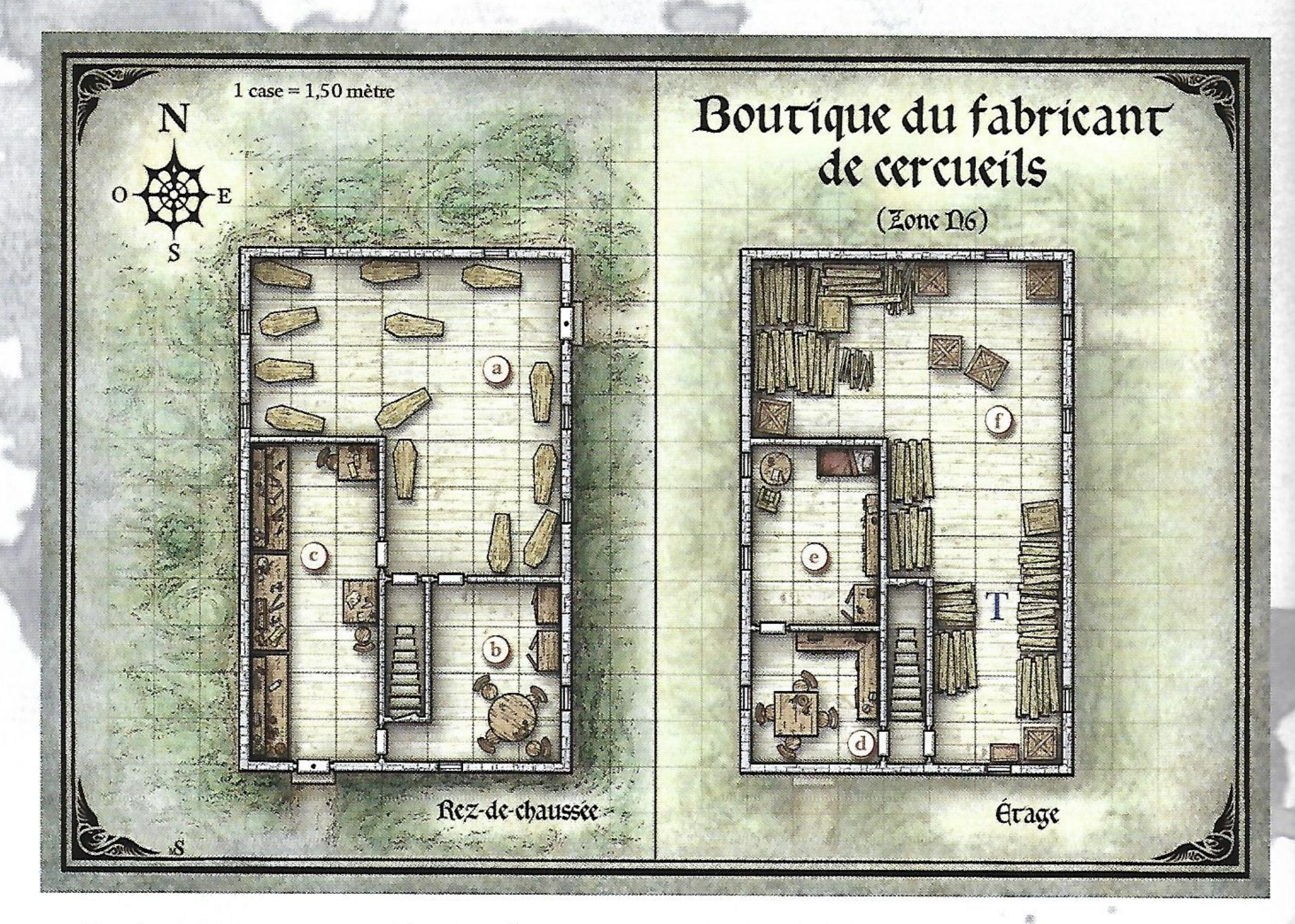
Roulotte de carnaval de Rictavio

Rictavio, le barde demi-elfe haut en couleur (voir la zone N2 et l'annexe D), a offert une belle somme à Gunther et Yéléna pour qu'ils veillent sur sa roulotte de carnaval sans poser de questions. Lisez ceci si les personnages s'approchent de la roulotte :

> La roulotte vacille brusquement, comme si quelque chose de gros à l'intérieur s'était jeté contre la paroi. Vous entendez le bois craquer, le métal grincer et un grognement bestial. En l'inspectant de plus près, vous constatez que les flancs de la roulotte sont éclaboussés de sang séché. Vous voyez également une phrase inscrite sur l'encadrement de la porte de la roulotte qui dit ceci : « Je vous sors de l'Ombre pour vous amener dans la Lumière ! »

Rictavio porte sur lui la clé de la porte de la roulotte. On peut crocheter la serrure, mais elle est piégée avec une aiguille empoisonnée (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures » du *Dungeon Master's Guide*).

Il y a un **tigre à dents de sabre** avec 84 points de vie dans la roulotte. Il porte un harnois (CA 17) adapté à sa morphologie et a été dressé pour chasser des Vistani malfaisants. Le tigre reconnaît les Vistani à leur odeur et, dans une moindre mesure, aux costumes qu'ils portent. Ce tigre à un indice de dangerosité de 3 (700 PX).



Dans la roulotte se trouvent aussi les restes d'une poupée démantibulée. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 découvre que la poupée devait jadis être l'effigie d'un Vistani vêtu d'habits aux couleurs vives. Sur son pantalon en lambeaux est cousue une étiquette marquée du slogan « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! »

Rictavio n'est pas encore prêt à lâcher le tigre sur les Vistani. Il le nourrit en lui lançant des steaks de loup à travers une trappe de 30 centimètres de côté située sur le toit de la roulotte. Un personnage qui grimpe sur le toit découvre cette trappe sans avoir à faire un test de caractéristique.

Si le tigre est relâché, il commence à rôder dans les rues jusqu'à ce qu'il localise Rictavio (zone N2) ou Piccolo (zone N7) grâce à son odorat aiguisé. Le tigre n'attaque personne, à l'exception des Vistani, mais se défend si on l'agresse. Il attaque les Vistani à vue. Rictavio peut ordonner au tigre de rompre le combat pour le ramener, en l'appâtant, dans la roulotte.

Trésor

Le siège du conducteur à l'avant de la roulotte dissimule un compartiment secret. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le trouver et l'ouvrir. Le compartiment contient plusieurs objets :

- Un coffre de bois déverrouillé contenant 50 pe frappées du profil de Strahd et six pierres précieuses (d'une valeur de 100 po chacune)
- Un petit livre de prières (d'une valeur de 50 po) à la couverture de cuir vert avec des notes indéchiffrables inscrites dans les marges
- Une trousse de soins
- Trois symboles sacrés en bois incrustés d'argent, en forme de soleil (d'une valeur de 50 po chacun)
- Une épée courte en argent
- Une arbalète de poing incrustée de nacre (d'une valeur de 250 po)
- Vingt carreaux d'arbalète en argent
- Une mallette de cuir usée avec des boucles en or (d'une valeur de 100 po) contenant trois pieux de bois aiguisés, un sac rempli d'ail, un pot de sel, une boîte d'hosties consacrées, six fioles d'eau bénite, un miroir en argent brillant et un tube à parchemins en os avec un fermoir et une chaînette en argent (d'une valeur de 25 po). Ce tube contient un *parchemin magique de protection contre les fiélons* et un *parchemin magique de protection contre les morts-vivants*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est caché avec les autres objets sous le siège avant de la roulotte, dans une boîte doublée de plomb.

N6. La boutique du fabricant de cercueils

> Cette boutique inhospitalière a un étage et une enseigne en forme de cercueil suspendue au-dessus de la porte d'entrée. Tous les volets sont fermés devant les fenêtres et un silence de mort règne aux alentours du bâtiment.

Henrik Van der Voort (**roturier** humain, LM) est un charpentier médiocre, seul et perturbé. Il profite de la mort

d'autrui et personne ne cherche sa compagnie, à cause de la nature effrayante de son métier. Une nuit, il y a quelques mois, Strahd a rendu visite à Henrik sous l'apparence d'un aristocrate imposant et bien habillé du nom de Vasili von Holtz. Il a promis au fabricant de cercueils de « bonnes affaires » s'il acceptait de l'aider. Depuis, l'atelier d'Henrik est devenu le repaire d'une meute de vampiriens - d'anciens aventuriers transformés par Strahd. Ces vampires font profil bas pour l'instant.

Les vampires ont l'intention d'attaquer l'église Saint-Andral (voir « Le festin de Saint-Andral » dans la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre). Quand Henrik a appris l'existence des os sacrés enfouis sous l'église, les vampiriens lui ont donné l'ordre de les voler et Henrik a payé Milijov le fossoyeur (voir la zone N1) pour qu'il accomplisse cette tâche.

Toutes les fenêtres de la boutique d'Henrik sont des carreaux de verre dépoli enchâssés dans une armature de fer. Elles sont toutes verrouillées de l'intérieur. Les portes extérieures de la boutique sont barrées de l'intérieur. Si les personnages frappent à l'une d'elles, Henrik crie « C'est fermé ! Allez-vous-en ! » sans ouvrir la porte. Si les personnages accusent Henrik du vol des os de saint Andral, il crie une nouvelle fois « Allez-vous-en ! Laissez-moi tranquille ! »

Si les personnages entrent de force dans la boutique, Henrik n'oppose aucune résistance. Il leur révèle où sont les os (dans l'armoire de la chambre à l'étage, zone N6e) et le nid de vampires (dans la réserve à bois à l'étage, zone N6f).

Si les personnages rapportent le vol des os au bourgmestre, le baron Vallakovich envoie quatre **gardes** appréhender Henrik et récupérer les os. Si les gardes interviennent de jour, Henrik se rend et leur remet les os, sans combattre, en affirmant que les vampires l'ont obligé à voler ces reliques. S'ils interviennent de nuit, Henrik se rend et dévoile aux gardes où sont cachés les os, mais il ne va pas les chercher lui-même, car il craint que les vampires ne le tuent.

N6a. Entrepôt des cercueils

Treize cercueils de bois sont disséminés en désordre sur le sol de cette salle en forme de L où flotte une odeur de moisi.

Henrik stocke et expose les cercueils qu'il a fabriqués dans cette pièce. Tous sont vides.

N6b. Débarras

Il y a une table et quatre chaises dans un coin de cette pièce. Une lanterne est pendue à une chaîne juste au-dessus. Deux placards bas sont posés contre le mur est.

Les placards bas sont remplis d'objets inutiles récupérés par Henrik au fil des ans.

N6c. Atelier

Cet atelier contient tout ce dont a besoin un charpentier pour fabriquer cercueils et meubles. Trois robustes plans de travail s'étendent sur toute la longueur du mur ouest.

Henrik fabrique des cercueils et laisse ses outils de charpentier dans cette pièce.

N6d. Cuisine

Cette cuisine contient une table carrée entourée de chaises et d'étagères pleines de provisions.

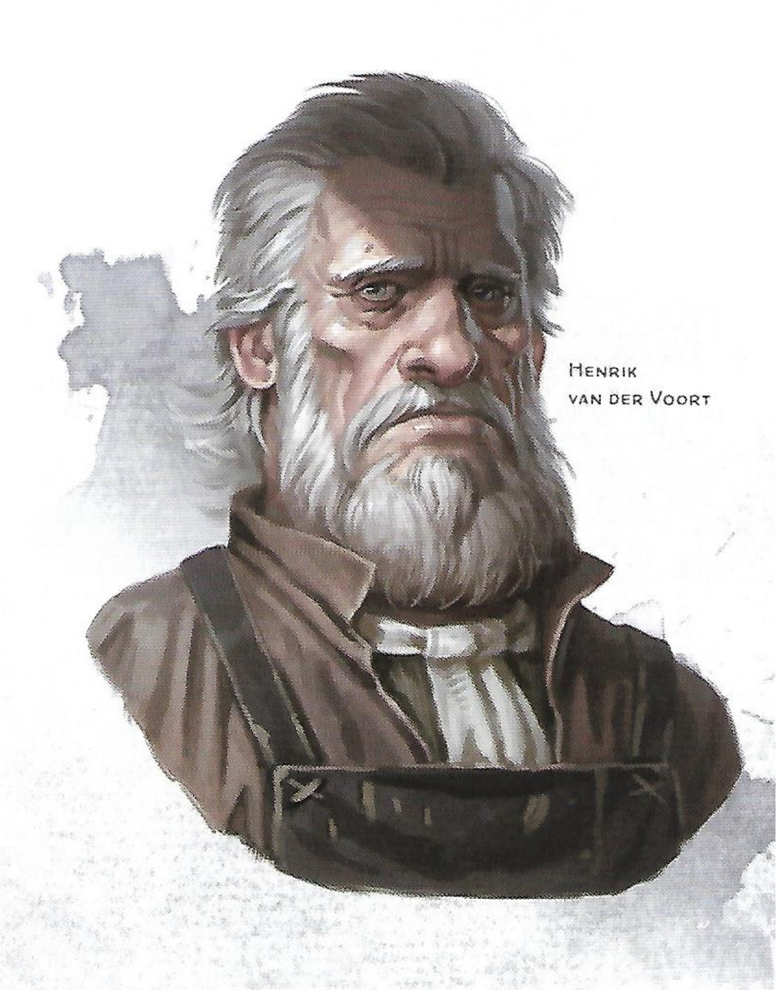
Henrik prépare ses repas ici.

N6e. Chambre d'Henrik

Cette modeste chambre à coucher contient un lit de camp et plusieurs meubles de qualité, notamment une table, une chaise rembourrée, un rayon de bibliothèque et une armoire.

Henrik dort ici toutes les nuits et jusque tard le matin. Le rayon de bibliothèque contient quelques livres de contes et des manuels de charpenterie transmis de génération en génération.

Trésor. La base de l'armoire dans le coin sud-est cache un compartiment secret. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour le trouver. Il y a deux sacs dans ce compartiment : le grand contient les os de saint Andral et le petit 30 pa et 12 pe. Toutes ces pièces sont frappées du profil de Strahd von Zarovich.



Henrik van der Voort

N6f. Nid de vampires

> Des toiles d'araignée pendent du plafond de cette grande pièce pleine de courants d'air. Sa superficie occupe presque tout l'étage. Des planches de bois sont empilées parmi plusieurs caisses marquées « BON À JETER ».

Les deux caisses les plus au sud contiennent tout un bric-à-brac qu'Henrik a accumulé au fil des ans. Les six caisses dans la partie nord de la pièce sont remplies de terre et servent de lieu de repos pour les six **vampiriens** installés ici. Si les personnages ouvrent une des caisses occupées, tous les vampiriens réagissent et attaquent.

Destination de téléportation. Les personnages qui se téléportent ici depuis la zone K78 du château de Ravenloft réapparaissent au point indiqué par un T sur la carte.

N7. Les jouets de Blinsky

> Le portique de cette boutique exiguë est plongé dans l'ombre. Une enseigne en bois, en forme de cheval à bascule avec un « B » gravé de chaque côté, est suspendue au-dessus de l'entrée flanquée de deux fenêtres cintrées à petits carreaux. À travers ces carreaux crasseux, vous discernez des jouets exposés un peu n'importe comment et des pancartes suspendues sur lesquelles on peut lire « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! »

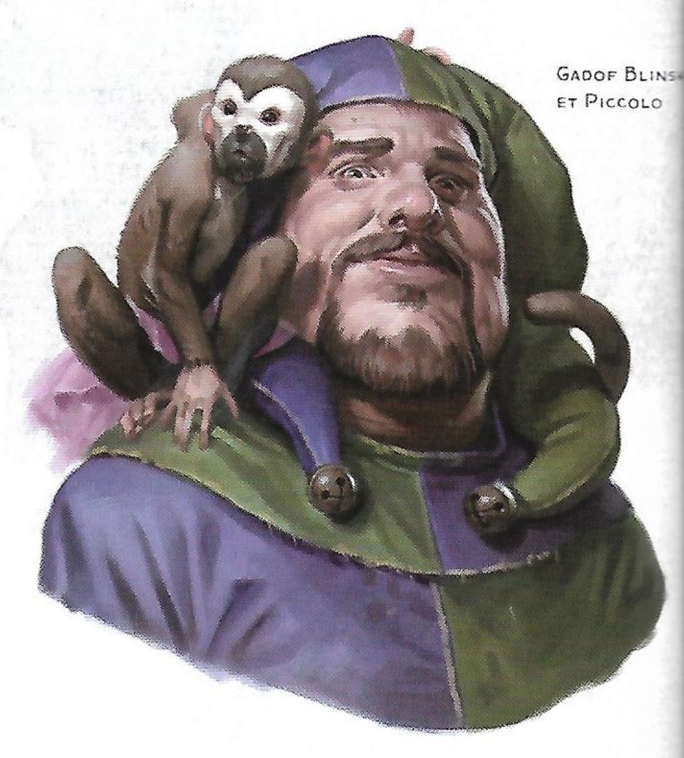
Gadof Blinsky (**roturier** humain, CB) est le fabricant de jouets de Vallaki. Il se désigne lui-même par le terme de « magicien des minuscules merveilles », mais il est surtout envahi par le désespoir ces derniers temps, car personne ne semble l'apprécier ni vouloir ses jouets. Sa fascination pour les jouets étranges a poussé les autochtones à l'éviter. Le bourgmestre a permis à Blinsky de continuer son activité en lui donnant quelques pièces d'or par mois afin qu'il confectionne les décorations des festivals.

Blinsky est un homme massif qui porte un chapeau de bouffon mité pendant les heures d'ouverture de sa boutique, plus par habitude que pour amuser les clients. Lors des six derniers mois, le seul client qui est entré dans sa boutique et lui a acheté quelque chose est Rictavio, un visiteur venu d'une contrée lointaine (voir la zone N2). Il est venu il y a deux semaines et lui a acheté une poupée de chiffons vistana. En réalisant que le fabricant de jouets était seul, Rictavio lui a confié Piccolo, son singe de compagnie (utilisez le profil du **babouin** du *Monster Manual*). Fou de joie, Blinsky a commencé à dresser le singe pour qu'il aille lui chercher des jouets sur les étagères difficiles à atteindre. Le fabricant de jouets l'a également affublé d'un tutu de ballerine qu'il a confectionné à sa taille.

Quand il rencontre de nouveaux clients, Blinsky récite sa phrase de bienvenue apprise par cœur : « Bienvenue dans la mayyyson de Blinsky, les amis. Ici, la joie et les sourires sont à un prix dérisoire. Peut-être connaissez-vous un peyyytit enfant en manque de bonheur ? Un peyyytit jouet pour une fille ou un garçon ? »

Des jouets qui donnent la chair de poule

Blinsky estime que le bourgmestre a raison : la seule façon de s'échapper de la Barovie consiste à rendre tout le monde en ville « heuyyyreux ». Blinsky aimerait participer en veillant à ce que tous les enfants de Barovie aient des jouets amusants. Voici quelques-unes des créations exposées dans son magasin :


Gadof Blinsky et Piccolo

- Une poupée sans tête, vendue avec un sac de têtes amovibles, dont l'une a les paupières et les lèvres cousues (prix de vente : 9 pc)
- Une potence miniature, avec sa trappe et son « pendu » lesté (prix de vente : 9 pc)
- Une série de poupées russes en bois. Plus elles sont petites et plus elles sont vieilles. La plus petite est un cadavre momifié (prix de vente : 9 pc)
- Un mobile de baguettes de bois et de ficelles au bout desquelles tournent des chauves-souris qui battent des ailes (prix de vente : 9 pc)
- Un petit manège à musique mécanique, mais les chevaux bondissants sont remplacés par des loups, gueule ouverte, en train de courir après des enfants (prix de vente : 9 pa)
- Une marionnette de ventriloque qui ressemble à Strahd von Zarovich (prix de vente : 9 pa)
- Une poupée qui ressemble beaucoup à Ireena Kolyana (elle n'est pas à vendre ; voir ci-dessous)

Poupées d'Ireena Kolyana. Blinsky fabrique des poupées spéciales pour Izek Strazni, l'homme de main du bourgmestre (voir la zone N3 et l'annexe D). Au lieu de les lui acheter, Izek menace de mettre le feu à sa boutique si le fabricant de jouets ne lui livre pas chaque mois une nouvelle poupée. Blisnky doit confectionner chaque poupée selon les instructions que lui donne Izek et chacune doit toujours plus ressembler à Ireena. Blinsky ne sait pas que les poupées ressemblent à cette femme en particulier. Toutefois, si Ireena accompagne les personnages, Blinsky réalise qu'elle est la source d'inspiration des poupées d'Izek.

Chef-d'œuvre de von Weerg. Blinsky se considère comme l'apprenti d'un grand inventeur et fabricant de jouets appelé Fritz von Weerg. Il a entendu des rumeurs selon lesquelles la plus grande des inventions de von Weerg, un homme mécanique, serait quelque part dans le château de Ravenloft. Si les personnages semblent vouloir aller là-bas, Blinsky leur demande s'ils auraient la gentillesse de trouver et lui « rayyymener » le « cheyyyf-d'œuvre » mécanique s'ils le découvrent. Il leur promet, en échange, de leur fabriquer tous les jouets dont ils auront besoin. Étant donné que les « ayyyffaires » ne vont pas bon train, leur dit-il, il n'a pas d'autre récompense à leur proposer, à l'exception, pourquoi pas, de son nouveau singe de compagnie.

N8. La grand-place

> Les commerces et demeures qui cernent la grand-place sont ornés de guirlandes déchirées qui pendent mollement et de boîtes de bois peintes dans lesquelles sont plantées de minuscules fleurs fanées. À l'extrémité nord de la place sont alignés des piloris où sont attachés plusieurs hommes, femmes et enfants portant de grossiers bonnets d'âne en plâtre.
>
> Au milieu de la place, des paysans vêtus de vêtements en patchwork vous regardent avec méfiance pendant qu'ils manient des tasses et des vases pour puiser l'eau d'une fontaine de pierre croulante au centre de laquelle s'élève une haute statue de pierre grise représentant un homme impressionnant tourné vers l'ouest. Un peu partout autour de la place sont placardées des affiches sur lesquelles on peut lire :
>
> Venez seul ou en groupe
> à la plus grande célébration de l'année :
> LA FÊTE DE LA TÊTE DE LOUP !
> Votre présence et celle de vos enfants sont exigées.
> Les piques seront fournies.
> TOUT IRA BIEN !
> – Le Baron –

La fête de la Tête de loup a déjà eu lieu et l'annonce sur les affiches est donc obsolète. Si les personnages s'attardent ici, ils voient **Izek Strazni**, l'homme de main du bourgmestre (voir l'annexe D), arriver avec deux **gardes** de la ville. Izek donne l'ordre à un garde d'arracher les vieilles affiches pendant que l'autre en pose de nouvelles :

> VENEZ SEUL OU EN GROUPE
> à la plus grande célébration de l'année :
> LE FESTIVAL DU SOLEIL ÉCLATANT !
> Votre présence et celle de vos enfants sont exigées.
> Qu'il pleuve ou qu'il fasse beau,
> TOUT IRA BIEN !
> – Le Baron –

La plupart des habitants de Vallaki n'ont aucune idée de l'identité de la personne que la statue représente. Le bourgmestre affirme que c'est son ancêtre Boris Vallakovich, le fondateur de la ville, même si la ressemblance n'est franchement pas évidente.

Criminels au bonnet d'âne

Les habitants enchaînés aux piloris ont été arrêtés pour « tristesse malveillante » (c'est-à-dire qu'ils ont exprimé à voix haute leur opinion négative à propos du festival à venir). Un cadenas de fer verrouillé maintient les prisonniers enchaînés aux piloris et Izek Strazni en possède les clés, enfilées sur un anneau de fer qu'il porte toujours sur lui.

Trois hommes, deux femmes et deux garçons sont enchaînés aux piloris. Tous sont épuisés, trempés et affamés. Les cinq adultes ont le profil de **roturiers** humains et les enfants sont des non-combattants. Les bonnets d'âne en plâtre posés sur leur tête sont là pour encourager les gens à les ridiculiser.

Libérer un ou plusieurs prisonniers sans le consentement du baron est un crime. Si quelqu'un voit les personnages libérer des prisonniers, Izek convoque les **gardes** (vingt-quatre au total) et ordonne aux personnages de quitter définitivement la ville s'ils ne veulent pas subir les conséquences de leur méfait. Si les personnages n'obtempèrent pas, Izek ordonne aux gardes de les neutraliser, de se saisir de leurs armes et de les expulser de Vallaki pour « les donner en pâture aux loups ».

Si les personnages sont expulsés de Vallaki sans leurs armes, les Gardiens de la plume (voir la zone N2) s'emparent de celles-ci sous le nez d'Izek et font en sorte de les rendre aux personnages en toute sécurité.

Si les gardes ne parviennent pas à neutraliser les personnages, Izek (s'il est présent) retourne précipitamment au manoir du bourgmestre et permet donc aux personnages d'agir à leur guise en ville. Les habitants se réfugient dans leurs demeures, de peur que les personnages envisagent de les massacrer.

N9. Campement des Vistani

Plusieurs sentiers et pistes creusés par les chevaux mènent à ce site dans les bois au sud-ouest de Vallaki :

> La forêt s'éclaircit pour révéler une clairière étendue dans laquelle s'élève une petite colline herbeuse avec des maisons basses bâties sur ses flancs. La brume cache les détails, mais vous apercevez tout de même que le bois des maisons est orné de gravures élégantes et que des lanternes décoratives sont suspendues à leurs pignons sculptés. Au sommet de la colline, au-dessus de la brume, un cercle de roulottes au toit arrondi entoure une grande tente. Des volutes de fumée s'échappent d'un trou au sommet de la tente dont l'intérieur semble vivement éclairé. Même à cette distance, vous pouvez sentir des odeurs de vin et de chevaux qui émanent de cette zone centrale.

Cette clairière naturelle est un lieu de campement permanent occupé par les Vistani et leurs alliés elfes du crépuscule.

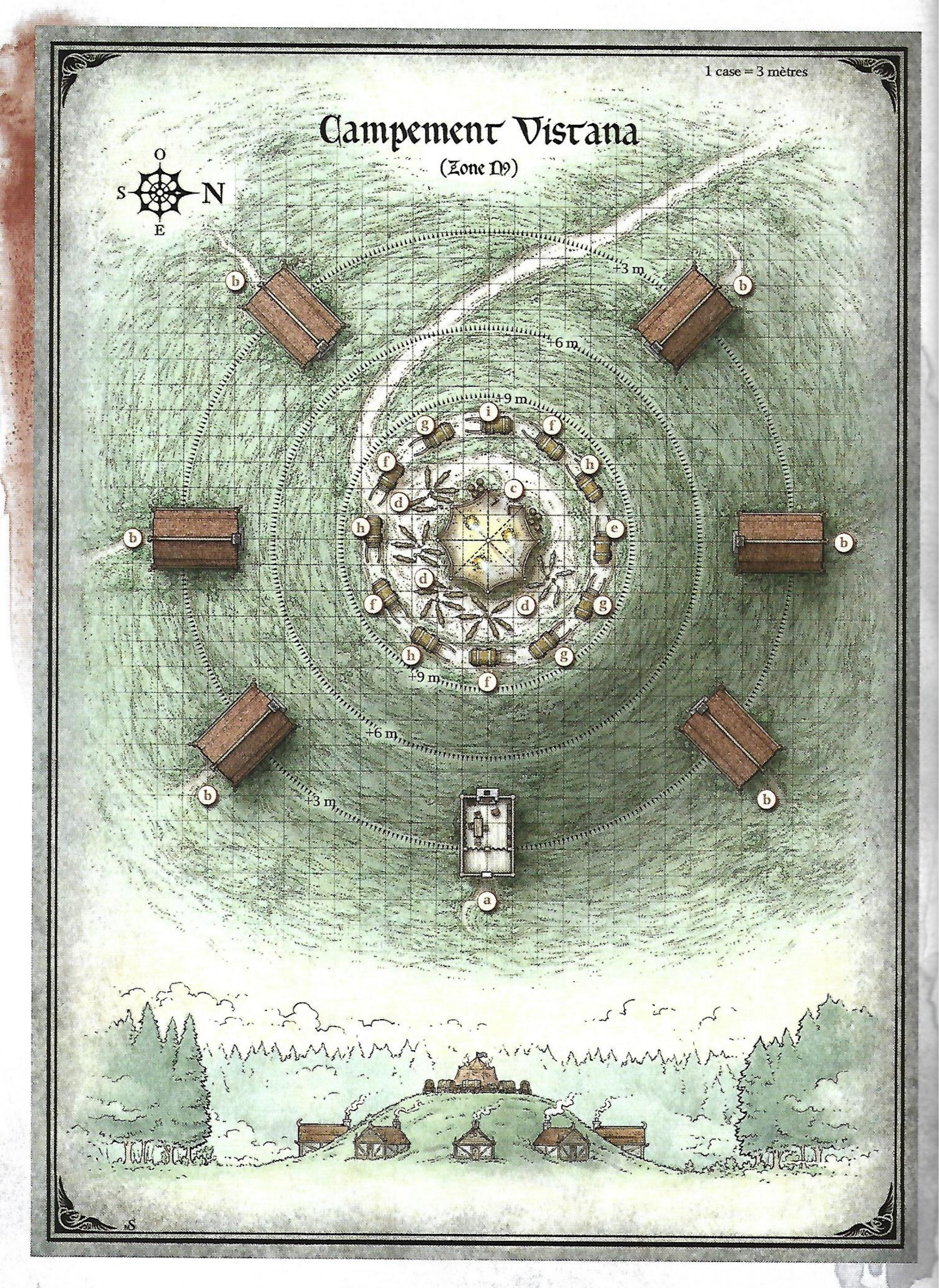
Jouer les Vistani et les elfes

Servez-vous des informations suivantes pour jouer les Vistani et les elfes du crépuscule de ce campement.

Les Vistani. Les Vistani de ce campement sont tous au service de Strahd. Suite au décès de leurs aînés, il ne reste que deux frères du nom de Luvash et Arrigal aux commandes. Ces deux hommes sont malfaisants et sont prêts à faire tout ce que Strahd exige d'eux.

Ces Vistani ont deux problèmes. Premièrement, Arabelle, la fille de Luvash âgée de sept ans, a récemment disparu du campement. Voilà pourquoi la moitié des Vistani sont partis à sa recherche. Deuxièmement, les Vistani ont épuisé leur réserve de vin et veulent la réapprovisionner. Les personnages qui les aident à résoudre l'un et/ou l'autre de ces problèmes gagnent leur respect.

Les elfes du crépuscule. La race des elfes du crépuscule est quasiment éteinte et les rares survivants vivent dans des endroits secrets comme celui-ci. Ils ont la peau et les cheveux sombres, mais sont sinon identiques aux elfes sylvestres (comme décrits dans le *Player's Handbook*). Patrina Velikovna, l'une des précédentes fiancées de Strahd, vivait ici et Kasimir Velikov, son frère, y réside actuellement.


1 case = 3 mètres
Campement Vistana
(Zone N9)
O
S
N
E
+3 m
+6 m
+9 m
a
b
c
d
e
f
g
h
i

Les elfes du crépuscule vivent de manière quasiment autonome dans de petites maisons construites à flanc de colline. Ce sont des pisteurs talentueux et beaucoup sont à l'extérieur en train d'aider les Vistani à chercher Arabelle au moment où les personnages arrivent. Strahd a ordonné aux Vistani de garder un œil sur les elfes du crépuscule et ceux-ci savent qu'ils sont en danger en Barovie sans la « protection » des Vistani. Strahd a également interdit aux Vistani d'aider les elfes du crépuscule à s'évader de son domaine.

Les elfes ne comptent aucune femme ni aucun enfant dans leurs rangs. Strahd a fait exécuter toutes les femmes il y a quatre siècles environ pour les punir de la mort de Patrina. Les elfes survivants ne peuvent donc pas procréer. Ils forment un peuple brisé et conscient de l'emprise totale du vampire sur la Barovie. Ils font profil bas et ne veulent absolument plus encourir la colère de Strahd.

N9a. Masure de Kasimir

Lisez la description suivante si les personnages s'approchent de la maison, à l'est sur le périmètre du campement au pied de la colline :

> Enveloppées dans des capes grises, trois sombres silhouettes anguleuses aux cheveux noirs à moitié cachés sous leur capuche se tiennent, silencieuses, devant cette maison éclairée par la chaude lumière de ses lanternes.

Les silhouettes encapuchonnées sont trois **gardes** (hommes elfes du crépuscule, N). Si les personnages semblent amicaux et à la recherche de quelqu'un avec qui parler, ils les invitent à entrer pour rencontrer Kasimir ou leur montrent le campement vistana au sommet de la colline.

Kasimir Velikov (voir l'annexe D) est le chef des elfes du crépuscule. Sa masure contient un vestibule décoré suivi d'une pièce confortable avec une cheminée. Des statuettes de bois représentant diverses divinités elfiques sont posées dans des cavités le long d'un mur. Une tapisserie dépeignant une forêt est accrochée sur le mur opposé.

Kasimir admet qu'il est assailli par des rêves que lui envoie Patrina Velikovna, sa sœur décédée, dont l'esprit s'est morfondu pendant des siècles dans les catacombes sous le château de Ravenloft. Kasimir pense que Patrina s'est repentie de ses nombreux péchés et espère vivement la libérer mais aussi la ramener d'entre les morts.

Si les personnages semblent vouloir détruire Strahd, Kasimir leur parle du temple d'Ambre. Sans en dire trop sur les rêves que lui envoie Patrina, Kasimir leur révèle que le secret pour briser le pacte de Strahd et libérer la Barovie de sa malédiction est peut-être caché là-bas. Kasimir ne sait pas si cette information est fiable ou non, mais il la leur transmet pour les persuader de l'accompagner jusqu'au temple. Son principal objectif, dit-il, consiste à trouver quelque chose là-bas qui pourrait lui servir à ramener Patrina d'entre les morts.

Trésor. Kasimir porte un *anneau de chaleur* et possède un grimoire relié en cuir contenant tous les sorts qu'il a préparés (voir l'annexe D), plus les sorts suivants : *compréhension des langues*, *identification*, *immobilisation de personne*, *localiser un objet*, *métamorphose*, *mur de pierre*, *non-détection*, *protection contre le mal et le bien*, *rayon de givre* et *verrou magique*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, c'est Kasimir qui le possède. Il le leur cède si les personnages lui promettent de l'accompagner au temple d'Ambre et de l'aider à trouver un moyen de ramener sa sœur Patrina d'entre les morts.

N9b. Masures des elfes du crépuscule

Six maisons simples forment un cercle au pied de la colline, trois sur le versant nord et trois sur le versant sud.

> Une sombre silhouette protégée par une cape grise se tient debout devant la porte de cette maison.

La silhouette encapuchonnée est un **garde** (homme elfe du crépuscule, N). Si les personnages semblent amicaux et à la recherche de quelqu'un avec qui parler, il les dirige vers la masure de Kasimir (zone N9a). En aucun cas il n'autorise sciemment des étrangers à entrer dans la maison qu'il est chargé de protéger.

L'agencement des masures est identique à celui de la maison de Kasimir. Toutes sont actuellement inoccupées (à l'exception des neuf gardes chargés de surveiller les masures, les elfes du crépuscule sont partis chercher Arabelle).

N9c. Tente vistana

> Plusieurs tonneaux de vin vides sont empilés à l'extérieur de la tente. On entend des coups de fouet et les hurlements d'un jeune homme provenir de l'intérieur. La fumée de trois feux de camp aux flammes vacillantes envahit la tente et, à travers la brume, vous percevez six Vistani évanouis et affalés ici et là sur l'herbe morte. Un adolescent, torse nu et à peine conscient, se cramponne au poteau central. Ses poignets sont liés à une corde et son dos est strié de blessures sanguinolentes. Un homme plus grand et plus âgé, en armure de cuir clouté, fouette avec une cravache le jeune homme qui pousse à nouveau un cri de douleur. Dans l'ombre de l'homme imposant se tient un troisième homme lui aussi vêtu d'une armure de cuir clouté. « Doucement, frère, dit-il en s'adressant à la brute maniant la cravache. Je pense qu'Alexei a compris la leçon. »

Les deux hommes en armure de cuir clouté sont les chefs du campement vistana : ce sont les frères Luvash (**capitaine bandit** humain, CM) et Arrigal (**assassin** humain, NM). Si vous avez joué l'accroche « Un appel à l'aide » pour lancer l'aventure, les personnages ont déjà rencontré Arrigal. Luvash est si saoul qu'il est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Chaque frère porte sur lui une clé qui permet de déverrouiller les cadenas de la roulotte aux trésors (zone N9i).

Luvash punit un Vistana appelé Alexei (**bandit** humain, CN. Il ne lui reste que 3 points de vie) qui n'a pas su surveiller sa sœur. L'arrivée des personnages détourne l'attention de Luvash et il oublie Alexei le temps de jouer son rôle d'hôte, jusqu'au moment où les personnages se montrent ennuyeux ou menaçants. Alexei se considère responsable de la disparition de la gamine qu'il n'a pas su surveiller d'assez près et accepte donc son châtiment. Si les personnages tentent de le libérer, il leur crie de s'arrêter pour ne pas paraître faible devant Luvash et Arrigal.

En plus de Luvash, Arrigal et Alexei, il y a dans la tente six Vistani alcoolisés (**bandits** humains et humaines, CN) étalés par terre dans la tente, sans connaissance.



Un Vistana saoul reprend connaissance s'il subit 5 dégâts ou plus et qu'il lui reste au moins 1 point de vie après cela.

Traiter avec Luvash. Luvash n'est pas content, car Arabelle, sa fille de sept ans, a disparu depuis un peu plus d'une journée. Étant donné que tout le monde dans le camp était saoul et qu'Arrigal n'était pas présent, personne ne se souvient avoir vu ou entendu quoi que ce soit d'étrange. Luvash est déterminé à la retrouver, quel qu'en soit le prix, et la plupart des occupants du camp sont en train de passer la forêt au peigne fin quand les personnages arrivent. Douze **bandits** sont donc absents du campement. Par heure écoulée, 1d4 d'entre eux reviennent au campement sans aucune nouvelle d'Arabelle.

Si l'alerte est donnée, neuf **bandits** vistani sobres (humains et humaines, NM) sortent de trois des roulottes environnantes (zone N9g) et arrivent à la tente, armes en main, en 2 rounds.

Luvash ne se mêle pas des affaires des personnages sans le consentement de Strahd et préfère laisser le vampire s'occuper de leur cas. Pour une belle somme d'argent, il leur propose des potions leur permettant de traverser en toute sécurité le brouillard mortel qui cerne la vallée. Elles se trouvent dans la roulotte aux trésors (zone N9i), mais ne fonctionnent pas, comme de bien entendu.

Si les personnages trouvent Arabelle près du lac Zarovich (chapitre 2, zone L) et parviennent à la ramener saine et sauve au campement, Luvash est fou de joie et leur propose une faveur en retour. Il ne leur vend pas les fausses potions (« Euh, on va dire qu'elles ne sont pas assez fortes. ») À la place, il les laisse choisir un trésor parmi ceux dans la roulotte aux trésors Vistani (zone N9i).

Si les personnages demandent un service aux Vistani mais n'ont pas encore gagné la sympathie de Luvash, il accepte de faire affaire avec eux s'ils accomplissent l'une des deux tâches suivantes : soit ils retrouvent sa fille disparue, soit ils se procurent six tonneaux de vin et les rapportent au campement. Luvash leur suggère d'aller chercher le vin à Vallaki ou de se rendre directement chez le producteur, l'exploitation viticole du Magicien des vins. La qualité du vin lui importe peu.

Traiter avec Arrigal. Arrigal est un individu bien plus dangereux que sa brute de frère. Si les personnages possèdent quelque chose qui semble utile ou dangereux pour Strahd et qu'Arrigal apprend son existence, il tente de les priver de cet objet, en les traquant si besoin. Il peut même aller jusqu'à tuer un ou plusieurs personnages s'il estime avoir de bonnes chances de s'échapper avec l'objet en leur possession. S'il y parvient, il se rend avec l'un des chevaux de selle (zone N9d) au château de Ravenloft pour livrer l'objet à Strahd.

N9d. Chevaux

> Le sommet de la colline est jonché de tas de crottin encore fumant. Plus d'une vingtaine de chevaux sont attachés à des blocs de pierre à l'intérieur du cercle formé par les roulottes mais à l'extérieur de la tente. La plupart des animaux sont des chevaux de trait, mais quelques-uns sont des chevaux de monte déjà sellés.

Vingt-quatre **chevaux de trait** et six **chevaux de selle** sont attachés ici.

N9e. Roulotte de Luvash

> Cette roulotte au toit arrondi est plus belle que les autres. Des rideaux de soie dorée sont pendus aux fenêtres et les roues sont ornées de chapeaux de roue en or et en forme de soleil. Un tuyau de poêle en fer dépasse du toit.

L'intérieur de la roulotte de Luvash est en désordre. Partout sont éparpillés des outres de vin vides, des vêtements sales et des fourrures miteuses. Un petit hamac est suspendu dans la largeur de la roulotte. Le lit d'Arabelle se situe sous le siège du conducteur. Dans le hamac se trouve une poupée de chiffon avec des boutons en guise d'yeux. C'est le seul jouet que possède Arabelle.

Un petit poêle en fer au milieu de l'espace permet de chauffer l'intérieur de la roulotte.

Trésor. Les chapeaux de roue en forme de soleil sont en or et valent chacun 125 po (pour un total de 500 po).

N9f. Roulotte des Vistani endormis

Il y a quatre de ces roulottes dans le campement.

> Vous entendez des ronflements bruyants provenir de l'intérieur de cette roulotte au toit arrondi.

Chacune de ces roulottes contient 1d4 Vistani (**bandits** humains et humaines, CN) alcoolisés et inconscients. Ces Vistani reprennent connaissance si leur roulotte est secouée ou s'ils subissent des dégâts et qu'il leur reste au moins 1 point de vie.

N9g. Roulotte de Vistani en train de jouer

Il y a trois de ces roulottes dans le campement.

De cette roulotte au toit arrondi s'échappent des éclats de voix et des rires tonitruants.

Chacune de ces roulottes contient trois Vistani (**bandits** humains et humaines, CN). Ils jouent aux dés en pariant du vin et des services, car ils n'ont pas d'argent. Si l'alerte est donnée, ils dégainent leurs armes et se dirigent vers la tente (zone N9c).

N9H. Roulotte familiale Vistani

Il y a trois de ces roulottes dans le campement.

Dans cette roulotte au toit arrondi résonnent les cris et les rires d'enfants tapageurs.

Chacune de ces roulottes abrite un adulte vistana (**roturier** humain ou humaine, CN) et 1d4+1 enfants vistani (non-combattants humains ou humaines, CN). L'adulte surveille les enfants en train de jouer, leur apprend les traditions de leur peuple ou leur raconte une histoire qui fait peur.

N9I. Roulotte aux trésors vistani

Deux cadenas de fer maintiennent fermée la porte de cette roulotte au toit arrondi.

Les Vistani stockent tous leurs trésors dans cette roulotte. La porte de la roulotte est maintenue fermée par deux cadenas nécessitant deux clés différentes pour les ouvrir. Luvash possède une clé, Arrigal l'autre. Chaque serrure cache un piège d'aiguille empoisonnée (voir « Quelques exemples de pièges » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*).

Trésors. La roulotte contient les objets suivants :

- Un coffre de bois contenant 1 200 pe (chaque pièce est frappée du profil de Strahd)
- Un coffre de fer contenant 650 po
- Une boîte à bijoux en onyx et filigrane d'or (d'une valeur de 250 po) contenant six bijoux bon marché (d'une valeur de 50 po chacun) et une *potion de poison* dans une fiole de cristal non étiquetée (d'une valeur de 100 po)
- Un trône de bois incrusté d'or et de pierres décoratives (d'une valeur de 750 po)
- Un tapis enroulé de 3 mètres de côté orné d'un splendide motif de licorne (d'une valeur de 750 po)
- Une petite boîte de bois contenant douze fausses potions dans des gourdes bouchées (les Vistani vendent ces élixirs non magiques à des étrangers naïfs en affirmant qu'ils protègent contre les brumes mortelles qui cernent la Barovie)

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans la roulotte avec les autres objets.

Événements spéciaux

Un ou plusieurs des événements suivants peuvent se dérouler lors du séjour des personnages à Vallaki.

Festival du Soleil éclatant

Le festival du Soleil éclatant a lieu trois jours après que les personnages sont arrivés pour la première fois à Vallaki. Vous pouvez retarder le début du festival si les personnages sont poussés à se rendre ailleurs ou ont un empêchement, ou vous pouvez le commencer plus tôt si les personnages semblent pressés.

Sous un ciel menaçant, des enfants tristes déguisés en fleurs paradent en traînant les pieds dans les rues boueuses. Ils mènent le cortège, devant un groupe d'hommes et de femmes découragés portant une boule d'osier de trois mètres de diamètre. Le bourgmestre et sa souriante épouse suivent la procession à cheval. Des spectateurs fatigués regardent la parade depuis leur perron alors que la boule est amenée vers la grand-place. Là-bas, elle est soulevée et suspendue à un échafaudage de bois de quatre mètres cinquante de haut. Les villageois l'aspergent d'huile chacun leur tour. Une soudaine averse se met à tomber avant qu'on ne mette le feu au soleil d'osier. « Tout ira bien ! » crie le bourgmestre en brandissant une torche à la flamme vacillante et en marchant avec un air de défi, sous la pluie, vers la boule en osier. Sa torche s'éteint au moment où il la lance sur la sphère.

Dans la foule résonne soudain un seul et unique rire qui attire le regard furieux du bourgmestre et arrache des cris de surprise parmi les villageois.

C'est Lars Kjurls (**garde** humain, LB), un membre de la milice, qui vient de rire. Les autres gardes sont atterrés par l'éclat de rire malencontreux de Lars. Le bourgmestre ordonne aussitôt son arrestation pour « malveillance ». Sauf intervention des personnages, les chevilles et les poignets du garde sont attachés. Il est ensuite traîné derrière le cheval du bourgmestre pour « l'amusement » de tous. Le bourgmestre monte lui-même le cheval.

Développement

Si les personnages défient le bourgmestre d'une façon ou d'une autre, celui-ci ordonne leur expulsion de Vallaki. S'ils protestent, il ordonne aux gardes de les arrêter, de les priver de leurs armes et de les obliger à sortir de Vallaki de la pointe de leurs épées.

Si les personnages perdent leurs armes, les Gardiens de la plume (voir zone N2) parviennent finalement à les récupérer pour les leur rendre.

Si les gardes ne parviennent pas à arrêter les personnages, le bourgmestre se replie dans son manoir et les villageois se cloîtrent dans leurs maisons. Les personnages peuvent alors agir à leur guise en ville.

Tygre, Tygre

Karl et Nikolaï Wachter (voir les zones N2 et N4) sont de jeunes gens stupides issus d'une fière famille aristocratique. Les frères, ivres, entrent discrètement dans le parc de stockage des Arasek (zone N5) pendant que tout le monde assiste au festival sur la grand-place. Par défi, l'un d'eux secoue la roulotte. Le tigre à dents de sabre enfermé à l'intérieur se met en rage et surgit hors de la roulotte, en détruisant la porte. Les personnages, comme tout le monde en ville, entendent les cris des jeunes gens au moment où le tigre s'échappe. L'animal sort en courant du parc de

stockage sans blesser les frères Wachter et commence à rôder dans les rues à la recherche d'une échappatoire. Les rapports à propos d'un tigre en liberté gâchent le festival et poussent les villageois à se réfugier dans leurs maisons.

Le tigre à dents de sabre ne blesse personne à moins d'être lui-même blessé, auquel cas il agresse ceux qu'il perçoit comme une menace. S'il est toujours vivant, Izek Strazni rassemble six gardes de la ville et traque l'animal dans l'intention de l'abattre. Pendant ce temps, Rictavio fait de son mieux pour appâter le tigre de sorte qu'il retourne dans sa roulotte, tout en rassurant les villageois en leur disant qu'il ne leur fera pas de mal.

Développement

S'il est encore au pouvoir, le bourgmestre mène une enquête pour savoir d'où venait le tigre. Les gardes et les témoins de la ville sont interrogés. Les frères Wachter feignent l'innocence en prétendant avec insistance qu'ils étaient au festival, mais Gunther et Yéléna Arasek (zone N5) affirment avoir entendu des « grognements maléfiques » et des grattements provenir de l'intérieur de la roulotte de carnaval stationnée dans leur parc. En insistant, ils admettent avoir vu « l'étrange propriétaire » de la roulotte lâcher tous les jours de la nourriture à travers une ouverture sur le toit de la roulotte. Ils avouent également que le demi-elfe les a payés pour qu'ils ne posent aucune question.

Dès que le bourgmestre apprend que le tigre appartient à Rictavio, il ordonne à ses gardes d'arrêter le mystérieux barde. Si Rictavio estime que les personnages peuvent l'aider, il leur demande de détourner l'attention du bourgmestre et des gardes pendant qu'il récupère son cheval, sa roulotte et le tigre (dans cet ordre). Si les personnages demandent à Rictavio où il a l'intention d'aller, il leur révèle l'existence d'une ancienne tour à l'ouest où il peut se cacher (voir le chapitre 11, « La tour de Van Richten »).

Le souhait de dame Wachter

Ernst Larnak (voir la zone N4) commence à prendre les personnages en filature. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 14 ou plus le repèrent en train de les espionner. S'ils l'abordent, il affirme surveiller tous les étrangers d'un œil vigilant, mais ne révèle pas le nom de son employeuse. S'ils l'abordent, il prend la fuite et fait son rapport à dame Wachter après s'être assuré qu'il n'est ni observé ni poursuivi.

Dame Wachter recherche de puissants alliés pour l'aider à évincer le bourgmestre. Si Ernst lui dit que les personnages peuvent faire l'affaire, dame Wachter envoie Ernst ou ses fils pour les inviter à dîner en privé à la Wachterhaus. Pendant le repas, dame Wachter jauge les capacités des personnages et leur détermination à éliminer le baron.

Si les personnages refusent son invitation ou s'ils avouent être les ennemis de Strahd, dame Wachter les considère comme ses ennemis et envisage de les détruire sans se compromettre.

Développement

Dès qu'elle considère les personnages comme ses ennemis, dame Wachter confie à Ernst un sac de 100 po (pris dans la zone N4q) et lui demande de le livrer aux Vistani installés dans le campement à l'extérieur de la ville (zone N9), accompagné d'une lettre qui leur demande de la débarrasser des personnages une fois ceux-ci hors de la ville. Les Vistani brûlent la lettre après l'avoir lue, comme le demande dame Wachter.

Si les personnages ont secouru Arabelle (voir le chapitre 2, zone L), les Vistani rendent le sac d'or à Ernst et ne font rien.

Sinon, un bandit vistana surveille la route à l'est de Vallaki et retourne au campement faire son rapport s'il a vu les personnages quitter la ville. Inquiets à l'idée que les personnages puissent être plus puissants qu'eux, les Vistani envoient un émissaire à cheval pour devancer les personnages et avertir Strahd au plus vite. Il s'agit d'Arrigal s'il est encore vivant, sinon c'est un jeune bandit vistana du nom d'Alexei (voir la zone N9c).

Le festin de Saint-Andral

Les personnages peuvent empêcher le déroulement de cet événement en ramenant les os de saint Andral à l'église (zone N1) ou en détruisant les vampiriens qui se cachent dans la boutique du fabricant de cercueils (zone N6). Si les personnages restent à Vallaki pendant au moins trois jours et ne ramènent pas les os ou ne détruisent pas les vampiriens, Strahd se rend à la boutique du fabricant de cercueils la nuit suivante pour préparer un assaut sur l'église.

Les vampiriens donnent l'assaut la nuit même. Ils escaladent les murs extérieurs et grimpent sur le toit de l'église Saint-Andral pendant que quatre **nuées de chauves-souris** entrent dans l'église en passant par le clocher et terrorisent les fidèles rassemblés. Au moment où les villageois sortent de l'église en fuyant, les vampiriens leur sautent dessus et les attaquent.

Strahd profite du chaos pour entrer dans l'église sous forme de chauve-souris, puis reprend sa forme de vampire pour attaquer le Père Lucian. Sauf intervention des personnages, Strahd tue le prêtre avant de retourner au château de Ravenloft.

Si le Père Lucian meurt, les villageois enterrent son corps dans le cimetière de l'église, mais celui-ci se relève la nuit suivante sous forme d'un **vampirien** contrôlé par Strahd. Si Rictavio (zone N2) apprend la mort du prêtre, il suggère aux personnages de brûler son cadavre pour veiller à ce qu'il ne se relève pas d'entre les morts.

Développement

L'assaut sur l'église Saint-Andral terrorise et démoralise la ville. Au bout de quelques jours, la peur se mue en rage malavisée alors que les villageois accusent le bourgmestre du méfait. Le mantra selon lequel « Tout ira bien ! » du baron Vallakovich ne le protège pas contre leur colère. Sans l'intervention des personnages, le manoir du bourgmestre est incendié et le baron, son épouse et son fils traînés jusqu'à la grand-place, mis aux piloris et lapidés à mort. Izek Strazni, s'il est vivant, quitte précipitamment la ville pour ne pas subir le même sort. C'est vous qui décidez où il se cache, mais le vieux moulin à os (chapitre 6), Argynvostholt (chapitre 7) ou les ruines de Bérez (chapitre 10) sont des emplacements probables.

Si les personnages repoussent l'assaut sur l'église et protègent le Père Lucian, Strahd se rend à la Wachterhaus (zone N4), y rédige une lettre et charge dame Wachter de la remettre aux personnages. C'est Strahd en personne qui rédige cette lettre et invite les personnages à se rendre au château de Ravenloft. Dame Wachter ordonne à Ernst Larnak, son espion, ou à un de ses fils de remettre la lettre aux personnages. Si les personnages l'ouvrent et la lisent, donnez aux joueurs « L'invitation de Strahd » de l'annexe F. Si les personnages se rendent au château, aucune rencontre aléatoire dangereuse n'a lieu lors de leur trajet.

Chapitre 6 : Le vieux moulin à os

Ce moulin à vent affaissé était autrefois le moulin à grains qui fournissait Vallaki en farine. Il est à présent occupé par trois guenaudes nocturnes : Morgantha et ses pitoyables filles, Bella Dramesolaire et Offalia Vergigote. Les guenaudes sont piégées en Barovie, mais apprécient leur sort. Elles utilisent leur pouvoir de métamorphose pour prendre l'apparence de Baroviennes – une mère mal fagotée et ses deux filles au physique ingrat – pour enlever des enfants, les dévorer et réduire leurs os en poudre avec la meule du moulin. Cette poudre est un ingrédient essentiel des tourtes oniriques cuisinées puis proposées aux Baroviens adultes qui cherchent désespérément un moyen de s'échapper du domaine de Strahd.

Préparées avec les os d'innocents, les tourtes oniriques des guenaudes plongent les Baroviens dans une transe leur permettant de s'évader vers des paradis artificiels où règne la joie. Quand les adultes n'ont plus assez d'argent pour se procurer les tourtes oniriques, les guenaudes leur proposent de les échanger contre leurs enfants, ce qui leur permet de profiter de l'égoïsme des parents tout en acquérant les ingrédients nécessaires pour préparer d'autres tourtes. Voilà comment les guenaudes sèment la corruption dans le domaine de Strahd et pourquoi elles n'enlèvent pas les enfants de force. Les guenaudes sont uniquement intéressées par les enfants ayant une âme. Elles piquent chaque enfant à l'aide d'une aiguille ; s'il crie, cela prouve qu'il a probablement une âme.

L'assemblée de Morgantha

Les guenaudes possèdent le pouvoir d'incantation commune d'une assemblée (voir l'encadré « Les assemblées de guenaudes » dans la section du *Monster Manual* consacrée aux guenaudes). Si une ou plusieurs guenaudes meurent, l'assemblée est dissoute. Morgantha tolère ses filles uniquement parce qu'elles l'aident à former cette assemblée. Si l'une d'elles meurt, Morgantha s'en va enlever et dévorer un enfant humain afin de donner naissance à une nouvelle fille (comme décrit dans le *Monster Manual*).

Morgantha a confié l'*œil de guenaude* de son assemblée à Cyrus Bellevue, le domestique difforme de Strahd (voir le chapitre 4, zone K62), pour qu'elle puisse espionner ce qu'il se passe dans le château de Ravenloft et garder un œil sur le vampire. Les guenaudes craignent Strahd et respectent sa mainmise sur la région. Pour plus d'informations sur l'*œil de guenaude*, consultez la section du *Monster Manual* consacrée à ces créatures.

Les tourtes oniriques

Ces préparations culinaires ont l'aspect et le goût de petites tourtes de viande hachée. Une créature qui mange une tourte entière doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 pour ne pas plonger dans une transe qui dure 1d4+4 heures pendant laquelle elle est neutralisée et sa vitesse réduite à 0. La transe prend fin si la créature affectée subit des dégâts, quel qu'en soit le montant, ou si quelqu'un d'autre utilise une action pour la sortir de sa torpeur.

Dans son rêve, la créature en transe se trouve dans un endroit joyeux et loin des malfaisances du monde. Les lieux et les personnages du rêve sont très crédibles et vraisemblables et, quand il prend fin, la créature affectée ressent nettement le besoin de revivre l'expérience.

Les alentours du moulin à vent

Les murs de pierre du moulin à vent sont faciles à escalader. Des planchers séparent les différents étages. L'intérieur n'est pas éclairé, car les guenaudes bénéficient de la vision dans le noir.

> Ici, la vieille route de Svalich, d'abord un chemin sinuant à travers les montagnes de Balinok, se transforme en piste indolente qui longe le versant des montagnes en descendant dans une vallée envahie par la brume. Vous voyez, au cœur de la vallée, une ville fortifiée à proximité des berges d'un grand lac de montagne aux eaux calmes et sombres. Une bifurcation de la route part en direction de l'ouest vers un promontoire sur lequel s'élève un moulin à vent de pierre décrépit aux ailes de bois tordues et dénudées.

Seuls les vivants rêvent.

– Strahd von Zarovich



On aperçoit quelques détails supplémentaires en se rapprochant du moulin à vent :

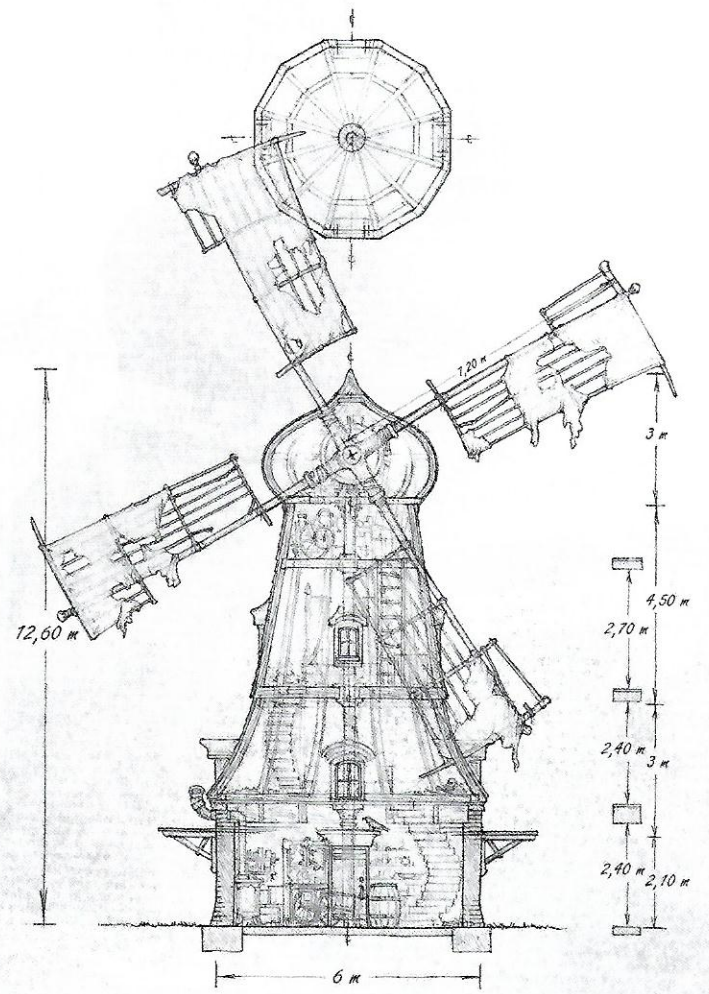
> L'édifice au toit en forme de bulbe penche vers l'avant et sur le côté, comme s'il essayait de se protéger du ciel gris orageux. Vous voyez des murs de briques grises et des fenêtres encrassées aux étages. Une plateforme de bois en piteux état encercle le moulin à vent au-dessus d'une porte permettant d'entrer dans la bâtisse. Un corbeau est perché sur une poutrelle au-dessus de la porte. Il sautille et croasse à votre intention, apparemment troublé.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Intuition) DD 12 a l'impression que le **corbeau** tente d'avertir le groupe. Après avoir délivré son message, il s'envole vers Vallaki, la ville dans la vallée en contrebas (voir le chapitre 5).

Derrière le moulin à vent s'étend la forêt. Une fois au sommet de la colline où s'élève le moulin à vent, les personnages peuvent voir un cercle de quatre mégalithes massifs à l'orée de la forêt. On peut voir des corbeaux voler en cercles au-dessus des pierres décrites à la fin du chapitre.

Zones du moulin à vent

Les zones suivantes font référence aux indications sur la carte du vieux moulin à os de la page 127.



O1. Rez-de-chaussée

> Le rez-de-chaussée est devenu une cuisine de fortune crasseuse. Des paniers et de la vieille vaisselle sont empilés partout. Au désordre général s'ajoute une charrette à bras, un poulailler, une lourde malle en bois et un joli petit buffet avec des fleurs peintes sur ses portes. Vous entendez, en plus du caquètement des poules, le coassement des crapauds.
>
> La douce odeur des tourtes se mêle à une épouvantable puanteur qui vous brûle les narines. L'odeur immonde provient d'un tonneau ouvert posé debout au milieu de la pièce.
>
> Un four de briques situé contre un mur diffuse de la chaleur et un escalier croulant monte vers l'étage contre le mur opposé. Des cris perçants et des gloussements provenant des étages font trembler le vieux moulin.

Le plafond se situe à une hauteur de 2,40 mètres. Lisez ceci si les personnages explorent la pièce :

> Le sol dallé est jonché d'os humains de petite taille.

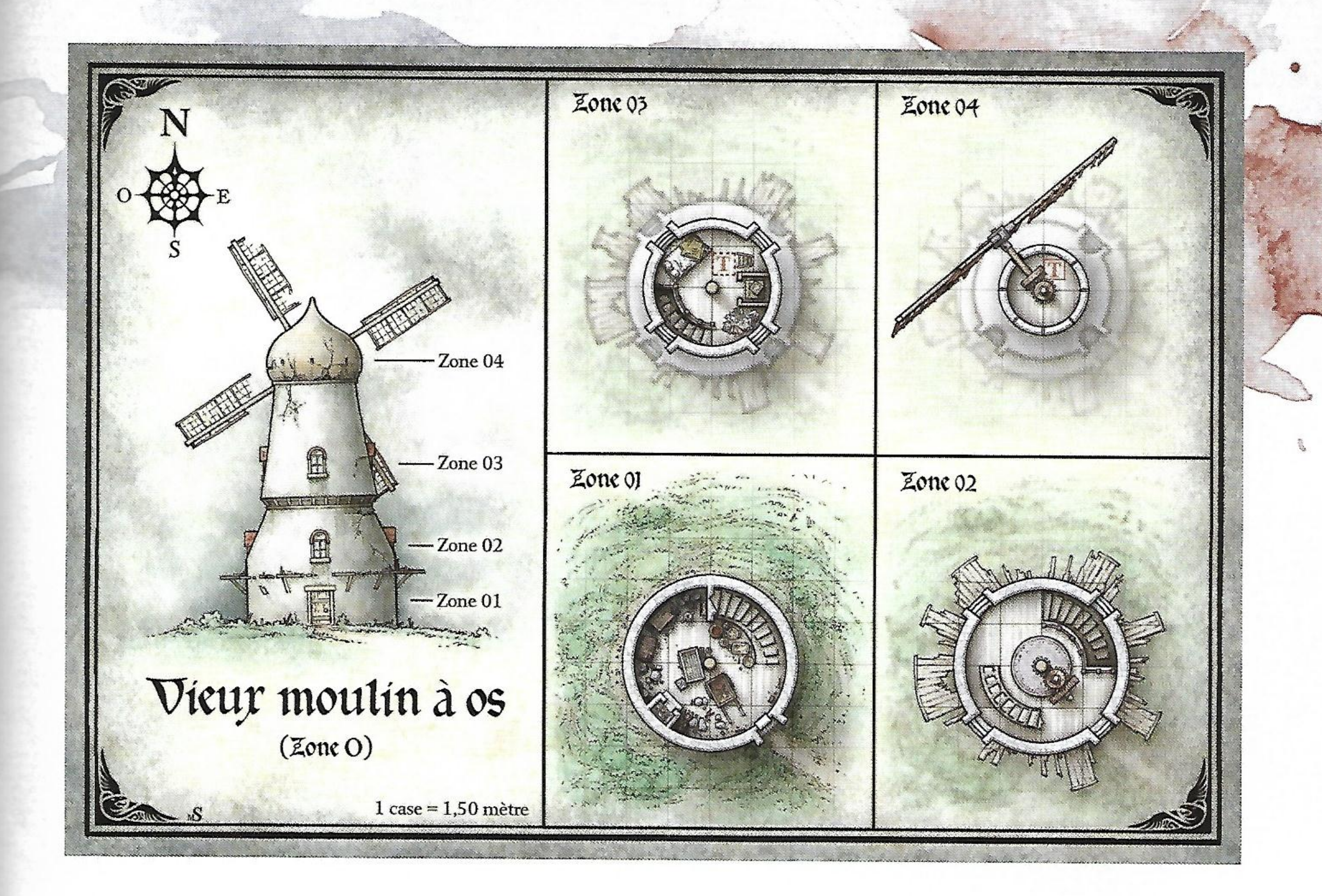
Une dizaine de tourtes oniriques sont en train de cuire dans le four. Morgantha vient vérifier la cuisson toutes les 10 minutes. L'escalier monte vers la zone O2 en longeant le mur incurvé.

Le tonneau contient de l'ichor de démon luisant, verdâtre et sombre. Morgantha peut l'utiliser comme un bassin pour le sort de *scrutation*. Elle peut également frapper trois fois sur le tonneau par une action pour convoquer un **dretch**. Le démon s'extirpe du tonneau à la fin du tour de Morgantha et obéit aux ordres de la guenaude nocturne pendant 1 heure, après quoi il se dissout en une flaque d'ichor. Morgantha peut convoquer jusqu'à neuf dretchs de cette façon avant qu'il n'y ait plus d'ichor dans le tonneau.

Le buffet de Morgantha contient des bols de bois remplis d'herbes et des ingrédients culinaires, notamment de la farine, du sucre et plusieurs calebasses pleines de poudre d'os. Une dizaine de mèches de cheveux sont accrochées sur les portes du buffet, à l'intérieur. Parmi diverses décoctions se trouvent trois petits récipients étiquetés qui contiennent des élixirs. Le premier, étiqueté « Jeunesse », est un sirop doré qui modifie l'apparence de celui qui le boit pour qu'il paraisse plus jeune et plus séduisant pendant 24 heures. Le deuxième, étiqueté « Rire » est du thé rouge ordinaire qui inocule la fièvre rieuse à celui qui le boit (voir « Les poisons » au chapitre 8, « Diriger une partie », du *Dungeon Master's Guide*). Le troisième élixir, un liquide verdâtre et laiteux étiqueté « Lait maternel », est en réalité une dose de teinture pâle (voir « Les poisons » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Le poulailler contient trois poules, un coq et quelques œufs.

Le couvercle de la malle de bois est percé de minuscules trous et contient une centaine de **crapauds** vivants. Plusieurs s'échappent si la malle est ouverte, mais ils sont inoffensifs.



O2. Moulin à os

Les personnages rencontrent Morgantha ici, à moins qu'elle ait été attirée ailleurs. C'est ici qu'elle moud les os des enfants pour faire la poudre nécessaire à la préparation de ses tourtes oniriques.

> Une femme vieille et robuste, aux traits tirés et au visage aussi ridé qu'une pomme cuite, balaye le sol où traînent quelques vieux os en soulevant un nuage de poussière blanche. Elle porte un tablier taché de sang et maculé de farine. Une longue aiguille à la pointe aiguisée est plantée dans sa masse de cheveux gris coiffés en chignon.
>
> Les fenêtres encrassées laissent entrer très peu de lumière dans cette pièce au plafond haut de deux mètres quarante. La plus grande partie de l'espace est occupée par une grande meule reliée à un arbre d'entraînement en bois qui traverse le milieu du plafond. Un escalier de pierre monte à l'étage d'où proviennent les gloussements tapageurs.

La vieille femme est Morgantha, une **guenaude nocturne**. La présence de visiteurs ne la gêne pas tant qu'ils sont venus pour faire des affaires. Elle tente de leur vendre sa dernière fournée de tourtes oniriques pour 1 po la tourte. Elle est fière de ses préparations et affirme n'utiliser que des ingrédients de première qualité. Si les personnages ne semblent pas intéressés par ses marchandises, elle leur hurle « Partez ! » S'ils attaquent ou refusent de partir, elle appelle ses filles à la rescousse et engage le combat.

Les guenaudes manipulent manuellement la meule, car les ailes du moulin à vent ne fonctionnent plus.

O3. Chambre à coucher

Les **guenaudes nocturnes** Bella Dramesolaire et Offalia Vergigote sont ici, à moins qu'elles aient été attirées ailleurs entre-temps.

> Deux affreuses jeunes femmes vêtues d'un châle de soie et de robes en peau dansent autour d'un arbre d'entraînement de bois épais situé au milieu de cette étroite pièce circulaire. De longues aiguilles sont plantées dans leur tignasse de cheveux noirs emmêlés. Les femmes gloussent d'allégresse.
>
> Dans un placard en bois vermoulu sont empilées trois caisses dotées de petites portes sur leur face avant. Près du placard se trouve un tas de vêtements inutilisés. Une échelle monte vers une trappe de bois dans le plafond haut de deux mètres soixante-dix. À côté se trouve un lit à baldaquin moisi aux tentures déchirées.

Les filles de Morgantha sont repoussantes, même sous leur forme humaine. Quand elles ne sont pas en train de chanter, de danser ou de se raconter d'horribles blagues, elles piquent les enfants capturés à l'aide de longues aiguilles pour les faire pleurer. Toute tentative pour libérer les enfants provoque la colère des guenaudes.

Les vêtements entassés sont ceux des enfants que les guenaudes ont déjà dévorés. Il faut pousser la trappe du plafond pour l'ouvrir. Elle permet d'accéder à la zone O4.

Chaque caisse fait 90 centimètres d'arête. Celle en haut de la pile est vide, mais celles du milieu et du dessous



contiennent chacune un enfant captif. L'avant de chaque caisse est doté d'une petite porte montée sur des gonds de fer et que l'on peut maintenir fermée avec un loquet de fer. La porte s'ouvre facilement de l'extérieur en soulevant le loquet.

Les deux enfants captifs (non-combattants garçon et fille, LB) viennent du village de Barovie et ont été donnés aux guenaudes par leurs parents en échange de tourtes oniriques. Le garçon, Freek, a sept ans. La fille, Myrte, à peine cinq. Leur caisse est pleine de miettes, car les guenaudes les nourrissent pour les engraisser. S'ils sont libérés, aucun des deux enfants ne veut retourner chez eux, à cause de ce que leurs parents ont fait. Ils parlent de manière positive d'Ismark et Ireena du village de Barovie et espèrent qu'on les amènera auprès d'eux.

Trésor

Les guenaudes n'utilisent pas le lit pour dormir, mais elles ont caché leur trésor à l'intérieur. Six bijoux de piètre qualité (valant 25 po chacun) sont cachés dans le matelas de paille moisie.

O4. Grenier au toit en dôme

> Vous avez atteint le sommet du moulin à vent. C'est une pièce au plafond en dôme, occupée par un vieux mécanisme laissant peu d'espace pour circuler. Des petits trous dans les murs laissent filtrer un peu de lumière dans ce grenier.

Les personnages qui fouillent cet endroit trouvent d'anciens nids d'oiseaux abandonnés.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est facile à trouver, car il est glissé dans un nid d'oiseau ou enfoui sous de la terre dans un coin du grenier.

Les mégalithes

Les quatre pierres antiques à proximité du moulin à vent ont été dressées il y a des siècles par les premiers colons humains de la vallée. Chaque pierre est recouverte de mousse et ornée d'une gravure grossière représentant une cité, chacune associée à une saison différente. La cité de l'hiver est représentée couverte de neige, celle du printemps est parée de fleurs, celle de l'été est surmontée d'un soleil et celle de l'automne est recouverte de feuilles. Si les personnages interrogent les PNJ ecclésiastiques ou érudits de Barovie à propos de ces pierres, on leur parle des anciennes légendes évoquant les Quatre cités qui seraient, dit-on, des sites du paradis autrefois occupés par le Seigneur matinal, Mère Nuit et les autres anciens dieux.

Plusieurs corbeaux volent en cercles au-dessus des pierres. L'un d'eux donne des coups de bec sur quelque chose au sommet de la pierre sur laquelle est gravée la cité de l'automne. En inspectant le site de plus près, les personnages constatent que l'oiseau est en train de picorer une tourte onirique et que des dents d'enfant sont posées par terre au centre du cercle de pierres. Les guenaudes les ont placées ici pour profaner les pierres et comme offrande à l'entité qu'elles vénèrent, Ceithlenn de la Dent crochue, une fée supérieure et cruelle.

Chapitre 7 : Argynvostholt

Quand Strahd a acculé ses ennemis dans la vallée il y a longtemps, déterminé à les annihiler, il ne s'attendait absolument pas à rencontrer un dragon d'argent.

Le dragon, qui se faisait appeler Argynvost, était venu dans cette vallée des années plus tôt sous la forme d'un aristocrate appelé le seigneur Argynvost. Il ne s'est pas installé dans la vallée uniquement pour la beauté idyllique du site. Il savait qu'elle abritait un édifice appelé le temple d'Ambre – un réceptacle de puissance maléfique gardé par les forces du bien. Argynvost voulait s'assurer que ce qui était enfermé à l'intérieur de ce temple ne puisse jamais en sortir et il a donc bâti son manoir fortifié, Argynvostholt, à proximité.

Comme beaucoup de dragons d'argent, Argynvost était extraordinairement fortuné et se sentait à l'aise parmi les humains lorsqu'il prenait leur apparence. Il utilisait ses ressources pour attirer d'autres champions du bien et des chevaliers valeureux ont afflué dans la vallée pour rejoindre le prestigieux ordre du Dragon d'argent du seigneur Argynvost. Seuls les membres intronisés apprenaient la véritable nature de leur seigneur.

Pendant la guerre entre Strahd et ses ennemis, l'ordre du Dragon d'argent a repoussé les scélérats à la recherche du temple d'Ambre. Il a aussi offert un refuge aux ennemis de Strahd et parvenait à tenir tête aux soldats de ce dernier, fatigués par la guerre. Mais les premières victoires de l'ordre n'ont pas permis de gagner la guerre. Même avec Argynvost à leurs côtés, les chevaliers ont été anéantis lorsque les renforts de Strahd se sont abattus sur la vallée. Ces forces ont tué le dernier des chevaliers et combattu le dragon dans Argynvostholt. Après la mort du dragon, Strahd a ordonné que son cadavre soit réduit en morceaux, que la chair soit arrachée de ses os et que son squelette soit transporté jusqu'au château de Ravenloft en guise de trophée.

Depuis la mort du dragon, Argynvostholt est une ruine hantée, un ancien bastion de noblesse et de lumière transformé en un lieu de désolation et de troubles.

L'ordre du Dragon d'argent

La mort d'Argynvost a enragé l'esprit de Vladimir Gaardecorne, le plus valeureux des chevaliers du dragon. Gaardecorne s'est relevé sous forme de revenant et a juré de venger la destruction de l'ordre. Vladimir était si zélé qu'il a réveillé l'esprit de plusieurs autres chevaliers qui se sont relevés sous forme de revenants sous son contrôle.

Les revenants vengeurs ont tué beaucoup de soldats de Strahd et, chaque fois que les chevaliers morts-vivants étaient abattus, leur esprit trouvait un nouveau cadavre à relever. Les chevaliers étaient bien moins nombreux que leurs ennemis, mais ils leur ont fait la guerre pendant des mois et en ont tué plusieurs centaines.

Une fois Strahd mort et transformé en vampire, les chevaliers de Vladimir auraient dû profiter de leur repos éternel, mais leur esprit ne pouvait quitter le domaine de Strahd. Ils ont marché vers le château de Ravenloft et ont rencontré madame Éva, une voyante vistana, qui leur a dit que Strahd était bel et bien mort, mais aussi prisonnier dans ses propres terres, tourmenté par la mort de sa bien-aimée Tatyana et le meurtre de son frère Sergei.

Après avoir été informé de cette nouvelle, Vladimir a ordonné à ses chevaliers de rebrousser chemin pour retourner à Argynvostholt. Il savait à présent que Strahd était déjà mort et qu'il était prisonnier d'un enfer qu'il avait lui-même créé. Sans aucun lieu où se rendre ni aucune tâche à accomplir, Vladimir a chargé ses chevaliers de tuer les agents de Strahd et tous ceux susceptibles d'aider à apaiser le tourment du vampire. Rongés par la haine, les chevaliers ont perdu leur honneur et leur noblesse. Ils ne pourront trouver la rédemption tant que Vladimir n'aura pas renoncé à sa haine. Le chevalier mort-vivant rumine depuis dans les ruines d'Argynvostholt.

Je voyais des hommes morts. Dans *moins d'une heure, je les aurai tous envoyer pourrir en enfer, hurlant de douleur. Tous.*

–Strahd von Zarovich
dans *Moi, Strahd : les mémoires d'un vampire*



Les revenants de Barovie

Comme indiqué dans le *Monster Manual*, un revenant dispose d'une année pour assouvir sa vengeance avant que son corps ne tombe en poussière et que son âme ne parte pour l'au-delà. En Barovie, pourtant, un revenant peut conserver son corps indéfiniment et, une fois sa vengeance assouvie, son âme reste piégée là.

Si le corps d'un revenant est détruit avant qu'il ait assouvi sa vengeance, son esprit se met en quête d'un nouveau cadavre ou squelette à animer. Lancez un d20 et consultez la table suivante pour déterminer où le revenant trouve un nouveau corps et se relève.

d20	Emplacement du cadavre
1-4	Cimetière du village de Barovie (chap. 3, zone E6)
5-11	Cimetière de l'église de Vallaki (chap. 5, zone N1)
12	Cimetière d'Argynvostholt (zone Q15)
13	Tombe dans le village de Krezk (chap. 8, zone S3)
14	Tombe dans le cimetière de Bérez (chap. 10, zone U4)
15-16	Tombe dans le bois de Svalich (chap. 2, « Rencontres aléatoires »)
17-20	Cadavre d'un personnage joueur ou d'un personnage non-joueur décédé, à l'endroit où il ou elle est mort(e).

L'esprit du dragon Argynvost n'a pas non plus trouvé le repos. Il peut ressentir la corruption de ses chevaliers et entre en contact avec les personnages dans l'espoir qu'ils les aident à trouver la paix. Si les personnages récupèrent le crâne du dragon dans le château de Ravenloft et le placent dans le mausolée d'Argynvostholt, l'esprit du dragon monte au sommet de la plus haute tour du manoir et prend la forme d'un fanal qui répand sa lumière sur toute la Barovie. La lumière du fanal rappelle à Vladimir ce qu'il a perdu, ce qui lui permet, ainsi qu'à ses chevaliers, d'apaiser leur haine et de trouver enfin la rédemption et le repos.



Les alentours du manoir

Un embranchement sinueux de la vieille route de Svalich serpente en grimpant le versant boisé d'un éperon rocheux jusqu'au vieux manoir qui surplombe le bois de Svalich et la vallée de la Luna.

Lisez ceci quand les personnages posent pour la première fois le regard sur Argynvostholt :

> Loin au-dessus de la vallée fluviale dépasse un paisible promontoire sur lequel s'élève un manoir sépulcral aux remparts sculptés reliant des tourelles au toit en pointe comme ceux des contes de fées. Un tiers de la structure, ainsi qu'une partie du toit, s'est effondré, mais le reste semble intact. Une sombre tour octogonale domine l'ensemble de l'édifice.
>
> Dans la brume retentit le grondement du tonnerre, rapidement suivi du hurlement des loups dans le bois en contrebas, mais la demeure reste silencieuse, tels les restes fossilisés d'une créature écrasée depuis des lustres contre le flanc de la montagne.

Zones d'Argynvostholt

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur les cartes d'Argynvostholt aux pages 131 et 137.

Q1. Statue du dragon

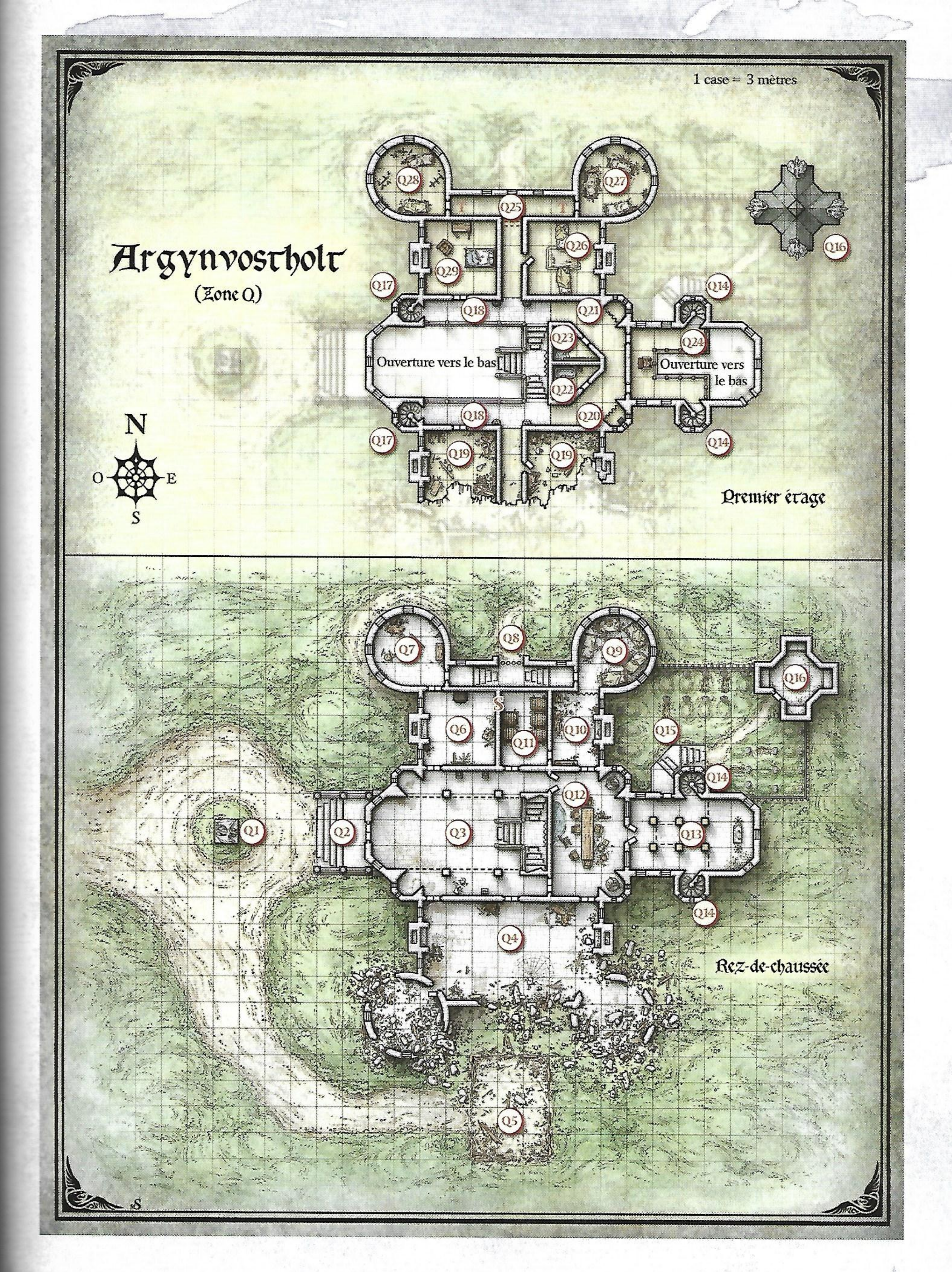
> Sur un cube de granit de trois mètres de large et de haut est perchée la statue d'un dragon recouverte de mousse, les ailes repliées contre ses flancs. La statue est tournée vers l'est et le manoir.

Le brouillard empêche de voir de loin les détails physiques du dragon, mais une inspection de plus près permet de reconnaître un dragon d'argent au port noble et à la crête épineuse fissurée et brisée en maints endroits. La statue fait 3 mètres de haut mais semble bien plus imposante, perchée sur son bloc de granit.

Si on l'examine avec un sort de *détection de la magie*, la statue diffuse une aura de magie d'évocation. Le dragon soufflait autrefois un cône de froid, mais le piège ne fonctionne plus (voir zone Q2).

Q2. Entrée principale

> Des marches dallées, flanquées de deux rambardes de pierre, montent vers un palier devant une haute porte de bois à double battant renforcée de bandes de fer rouillé et munie de heurtoirs en forme de dragon. Sur le linteau au-dessus de la porte est gravé le mot ARGYNVOSTHOLT.



1 case = 3 mètres
Argynvostholt
(Zone Q)
N
O
E
S
Q28
Q27
Q25
Q26
Q29
Q16
Q17
Q14
Q18
Q21
Q23
Q24
Ouverture vers le bas
Ouverture vers le bas
Q22
Q18
Q20
Q17
Q19
Q19
Q14
Premier étage
Q7
Q8
Q9
Q16
Q6
Q11
Q10
Q15
Q14
Q12
Q1
Q2
Q3
Q13
Q14
Q4
Rez-de-chaussée
Q5

Si une créature monte les marches ou pose le pied sur le palier, la statue de dragon (zone Q1) ouvre la gueule et souffle un cône d'air froid et inoffensif de 18 mètres de long. Elle referme ensuite sa gueule et ne se réactive pas avant l'aube suivante. La statue soufflait autrefois un cône de glace et de grêle, mais sa magie s'est détériorée au fil des ans.

La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre en poussant ses battants sur un vestibule plongé dans l'obscurité (zone Q3).

Q3. Vestibule du dragon

> Cette salle fait penser à la tombe d'un roi. Un grand escalier monte vers des balcons de pierre soutenus par des arches et des colonnes elles aussi en pierre. Une haute tapisserie aux couleurs passées dépeignant un noble en armure d'argent est suspendue à une tringle de fer au-dessus du palier de l'escalier.
>
> Six portes à double battant permettent de sortir de ce vestibule. Le long des murs sont exposés trois bustes d'hommes au physique avantageux sculptés dans l'albâtre et posés sur des piédestaux de marbre. Un quatrième buste et son piédestal ont été renversés et leurs restes en morceaux sont éparpillés sur le sol de mosaïque. Deux lustres en fer forgé pendent du plafond, telles de monstrueuses araignées noires.

La tapisserie est déchirée par endroits et ne vaut plus rien. Elle représente le seigneur Argynvost. Les bustes d'albâtre représentent le dragon sous ses diverses formes humaines. Les escaliers montent vers les balcons du premier étage (zone Q18).

Ombre d'Argynvost

Lisez ceci lorsque les personnages traversent ce vestibule pour la première fois :

> Une imposante ombre ailée se déplace sur les murs puis disparaît. Vous entendez à peine le sifflement d'une bête dans les ténèbres.

L'ombre draconique est menaçante mais inoffensive.

Q4. Salle de bal des araignées

> Des gravats tombés de l'étage partiellement effondré sont éparpillés un peu partout dans cette vaste salle. Sur le sol de marbre rose sont disséminés des lustres tombés, ainsi que des chaises et autres meubles brisés. D'épaisses toiles d'araignée s'étendent d'un mur à l'autre, sur lesquels se déplacent des araignées géantes bien trop nombreuses !

Neuf **araignées géantes** nichent ici. Elles attaquent quiconque s'approche un peu trop d'elles.

Q5. Écurie en ruine

> Ne restent de cette écurie de bois que quelques poutrelles noircies et les fondations de pierre. Au-dessus des décombres se trouve l'extrémité sud du manoir partiellement effondré, dont le rez-de-chaussée et les deux étages sont exposés aux éléments.

Cette écurie ne contient rien qui ait de la valeur.

Q6. Salon du dragon

> Ce salon aux lambris de bois a été vandalisé et ses meubles renversés. Un âtre froid et noirci occupe la majeure partie du mur ouest, entre deux étroites fenêtres. Contre le mur nord est posé, à la verticale, un sarcophage de bois noir. Sur son couvercle est sculptée l'effigie d'une reine.

Argynvost a converti le sarcophage vide en armoire à vins, mais ses étagères sont à présent jonchées de verres et de carafes à vin brisés. Parmi les autres meubles de ce salon, on trouve des canapés pourris, des chaises cassées, des ottomanes renversées et des lampes à huile démantelées.

Une porte secrète à l'extrémité nord du mur est s'ouvre en la poussant et permet d'accéder à une remise (zone Q11).

Feu vivant

Lisez la description suivante quand les personnages approchent l'âtre pour la première fois, si le fanal d'Argynvostholt (zone Q53) n'est pas encore allumé :

> Un feu apparaît dans l'âtre vide et prend une forme draconique. Il siffle, crépite et déploie ses ailes de fumée.

Demandez aux personnages joueurs de déterminer leur initiative. Le feu agit à 10 lors du décompte de l'initiative. Il possède une CA de 15, 1 point de vie et une immunité contre les dégâts de feu, de poison et psychiques. Si son nombre de points de vie est réduit à 0, il explose en dispersant des flammes dans toute la pièce, ce qui met le feu aux meubles secs. Toute créature qui se trouve dans la salle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, elle subit 22 (4d10) dégâts de feu, sinon la moitié seulement.

Le feu n'attaque pas. Lors de son premier tour, il prend la parole si son nombre de points de vie n'a pas été réduit à 0 :

> Le dragon ardent siffle en s'adressant à vous : « Mes chevaliers ont succombé aux ténèbres. Sauvez-les si vous le pouvez. Montrez-leur la lumière qu'ils ont égarée ! » Sur ce, le feu s'éteint.

Le dragon fait référence à l'ordre du Dragon d'argent et au fanal (zone Q53).

Q7. Petit salon

Des rideaux de velours déchirés sont tirés devant les hautes et étroites fenêtres qui entourent ce petit salon. Les meubles dans un piteux état sont recouverts de poussière et de toiles d'araignée. Un lustre de bronze endommagé pend du plafond orné d'une fresque presque effacée représentant des dragons métalliques et des oiseaux colorés volant sous des nuages blancs.

Le temps et le manque d'entretien ont endommagé les meubles et plus rien n'a de valeur ici.

Q8. Grille de fer

Une grille de fer, maintenue fermée par des chaînes et un cadenas, est encastrée dans un porche cintré de 3 mètres de haut sur le mur nord du manoir. La clé du cadenas a été perdue depuis longtemps, mais sa serrure peut être crochetée par quelqu'un qui utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 20. Un personnage peut également casser le vieux cadenas à l'aide d'une arme contondante ou tranchante en réussissant un test de Force DD 15.

Deux volées de marches de trois mètres de haut à l'est et l'ouest du porche montent vers des paliers et des portes permettant d'accéder aux zones Q7 et Q9.

Q9. Chambre des domestiques

Des rideaux marron en lambeaux sont tirés devant les fenêtres de cette pièce circulaire. Un autre rideau épais est tiré devant un passage voûté au sud. Par terre sont éparpillés les débris d'une demi-douzaine de lits et autres meubles.

Les domestiques du seigneur Argynvost dormaient autrefois ici. La salle ne contient rien de valeur. Derrière le rideau se trouve la cuisine (zone Q10).

Q10. Cuisine

La cuisine a été pillée et ses tables renversées. Le sol est jonché d'ustensiles rouillés et de vaisselle cassée. D'étroites fenêtres flanquent une cheminée et donnent sur un cimetière en contrebas. Une marmite de fer ouverte est pendue à un crochet à l'intérieur de l'âtre noirci. La marmite tressaille sur son crochet en produisant un bruit métallique, comme si quelque chose s'agitait à l'intérieur.

La marmite en fer contient une **chauve-souris** ordinaire. Quand les personnages s'en rapprochent, elle en sort et vole, paniquée, dans toute la pièce.

Q11. Réserve de vins

Cinq tonneaux sont allongés sur des supports de bois le long des murs de cette réserve plongée dans le noir où règne une odeur de moisi.

Derrière les tonneaux se cache un elfe blessé du nom de Savid (**éclaireur** elfe du crépuscule, N). Il ne lui reste plus que 4 points de vie et il accepte volontiers les soins que les personnages pourraient lui prodiguer.

Savid vit avec les autres elfes du crépuscule de Barovie dans le campement vistana à l'extérieur de Vallaki (chapitre 5, zone N9). Il ratissait les bois à la recherche d'Arabelle, une petite vistana, quand plusieurs buissons malades errants l'ont agressé et obligé à se réfugier dans le manoir.

Savid, âgé de plus de quatre cents ans, divulgue volontiers les informations suivantes :

- Argynvost était un dragon d'argent qui aimait prendre forme humaine. Argynvostholt était sa demeure.
- Sous forme humaine, le noble dragon était à la tête d'un groupe de chevaliers appelé l'ordre du Dragon d'argent. Ils offraient un abri aux réfugiés venus dans la vallée pour échapper à l'armée de Strahd. Les soldats de Strahd ont tué le dragon, détruit l'ordre et pillé le manoir.
- Les Vistani et les elfes du crépuscule évitent le manoir, car ils le croient hanté par le fantôme du dragon.

Le vin dans les tonneaux a tourné au vinaigre et s'est évaporé depuis longtemps. Sur le flanc des tonneaux sont gravés le nom de l'exploitation viticole, le Magicien des vins, et celui du vin, le Champagne du Stomp.

Une porte secrète à l'extrémité nord du mur ouest peut être ouverte en la tirant. Elle permet d'accéder au salon (zone Q6).

Q12. Grande salle à manger

Une table de six mètres de long avec des pieds sculptés en forme de dragon est posée au milieu de cette salle. Les chaises disposées autour ont un dossier sculpté de façon à ressembler à des ailes de dragon repliées. Quelques-unes sont renversées ou réduites en morceaux. Un lustre de cristal suspendu au-dessus de la table diffuse une douce lumière blanche. Dans des alcôves percées de fenêtres sont posées deux statues grandeur nature représentant des chevaliers portant un bouclier et un heaume aux ailes de dragon.

De l'eau de pluie suinte de fissures au plafond puis s'écoule le long du mur ouest jusque dans une grande flaque sur le sol.

Cinq portes à double battant en bois permettent d'accéder à cette salle. Les portes dans le coin nord-est sont ouvertes. Des portes à petits carreaux fêlés et cassés sont ouvertes entre deux vitraux enchâssés dans le mur est. Ces vitraux dépeignent des dragons d'argent en vol. Derrière les portes à carreaux s'étend une pièce ressemblant à une chapelle plongée dans l'obscurité et la brume.

Un sort de *flamme éternelle* a été lancé sur le lustre de cristal il y a longtemps et n'a jamais été dissipé. Les statues de chevalier sont très réalistes mais inanimées.

Q13. Chapelle du Matin

> Des piliers de bois fissurés soutiennent un balcon de bois en forme de U qui surplombe cette chapelle aux murs de pierre. D'étroits passages voûtés ouvrent sur des escaliers en colimaçon qui montent vers le balcon. Une poutrelle de bois barre une porte dans le mur nord. À l'extrémité est de la chapelle se trouve un autel de pierre flanqué de candélabres en acier. Un bas-relief représentant un soleil levant y est sculpté. De hauts vitraux cintrés ornent les murs derrière l'autel. Un des vitraux est brisé, jonchant le sol de débris de verre coloré et laissant entrer une brume épaisse qui s'est répandue dans toute la chapelle.

Ajoutez ceci si le fanal n'a pas été encore allumé (voir les zones Q16 et Q53) :

> À travers la brume, vous voyez trois silhouettes en armure agenouillées devant l'autel.

Les silhouettes sont celles de trois **revenants,** chacun vêtu d'une cotte de mailles en lambeaux qui protège comme une armure de cuir. Chaque revenant porte une épée longue. Si le fanal est allumé, les revenants ne ressentent plus aucune haine et trouvent enfin le repos. Les personnages trouvent alors trois cadavres en armure avec des épées longues, par terre, devant l'autel.

Les revenants, s'ils sont toujours actifs, sont aveuglés par leur haine et attaquent les personnages à vue pour les obliger à quitter Argynvostholt. Par une action, un revenant attaque deux fois avec son épée longue en maniant l'arme à deux mains, ce qui inflige 15 (2d10+4) dégâts tranchants en cas d'attaque réussie.

Les personnages qui examinent l'iconographie et l'orientation de la salle (où la lumière se déverse de l'est) et réussissent un test d'Intelligence (Religion) DD 10, comprennent que la chapelle est un lieu de culte voué à un dieu de l'aube. Un personnage familier avec la religion barovienne peut en conclure que le dieu en question est le Seigneur matinal.

Le balcon (zone Q24) se situe à une hauteur de 6 mètres et on peut l'atteindre en empruntant l'un ou l'autre des deux escaliers en colimaçon (zone Q14).

Les personnages près de l'autel qui lèvent la tête peuvent voir l'intérieur creux de la tour du fanal. Le premier palier (zone Q50) se situe à 18 mètres au-dessus du sol de la chapelle et le deuxième palier (zone Q51) à 6 mètres au-dessus du premier.

La poutrelle qui barre la porte nord est facile à enlever de ce côté-ci. Une fois retirée, la porte peut s'ouvrir en la tirant. Elle révèle un escalier de pierre qui descend vers le cimetière (zone Q15).

Q14. Escaliers de la chapelle

> D'étroites fenêtres laissent passer un peu de lumière dans cet escalier en colimaçon d'un mètre cinquante de large.

L'escalier part de la chapelle (zone Q13) et monte vers son balcon (zone Q24). Il continue de monter de 6 mètres supplémentaires vers une petite pièce vide dotée d'une fenêtre qui donne sur la chapelle.

Q15. Cimetière

> Derrière le manoir s'étend un cimetière embrumé et entouré d'une grille de fer forgé de deux mètres dix de haut. Dans le coin nord-est se trouve un mausolée.

Si le fanal n'a pas encore été allumé (voir les zones Q16 et Q53), lisez la description suivante quand les personnages traversent le cimetière pour la première fois :

> Vous avez soudain l'impression que quelqu'un ou quelque chose vous observe. En levant les yeux, vous repérez un homme bien habillé avec une épaisse tignasse comme du duvet de chardon. Il vous observe depuis une fenêtre de la haute tour. Il disparaît ensuite derrière un rideau qu'il tire devant lui.

L'homme étrange observe les personnages depuis la fenêtre sud-est de la zone Q42. C'est une simple apparition prévue pour attirer les personnages vers cette pièce.

La zone Q16 décrit le mausolée.

L'épais brouillard empêche de voir que la terre de cinq des tombes du cimetière a été remuée. Une inspection plus attentive et la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 10 révèlent que les cadavres enterrés dans ces tombes se sont extirpés de la terre. Rien ne permet de savoir ce que sont devenus ces cadavres manquants, mais la clôture alentour est intacte, ce qui permet de penser que personne n'est arrivé dans le cimetière depuis l'extérieur (ce sont les esprits des revenants qui ont animé les cadavres et ceux-ci ont alors déblayé la terre pour s'extirper de leurs tombes).

Un escalier de pierre monte le long d'une tourelle vers un palier dallé devant une solide porte de bois. La porte est barrée de l'intérieur et permet d'accéder à la chapelle (zone Q13).

Q16. Mausolée du dragon

> Des gargouilles en forme de dragonnet, recouvertes d'une couche d'argent terni, sont agrippées aux tuiles de pierre du toit de ce mausolée. Dans le mur sud-ouest se trouve une porte de marbre blanc de deux mètres quarante de haut et d'un mètre vingt de large sur laquelle est gravé un nom : ARGYNVOST.

Les gargouilles à l'aspect de dragonnet sont des statues inoffensives. Il faut tirer sur la porte de pierre et réussir un test de Force DD 15 pour parvenir à l'ouvrir.

> L'intérieur du mausolée est poussiéreux et plongé dans l'obscurité. Vous voyez quatre alcôves vides au sol surélevé. Sur le mur du fond est gravée une phrase en draconique.

Les personnages qui savent lire le draconique peuvent déchiffrer la phrase gravée sur le mur :

Ici gisent les os et les trésors
d'Argynvost, seigneur d'Argynvostholt
et fondateur de l'ordre du Dragon d'argent.

Développement

Si le crâne d'Argynvost est récupéré dans le château de Ravenloft (voir le chapitre 4, zone K67) puis scellé dans le mausolée, l'esprit du dragon se mue en lumière étincelante au sommet de la tour (voir la zone Q53).

Q17. Escaliers ouest

> D'étroites fenêtres laissent passer la lumière dans cet escalier en colimaçon poussiéreux d'un mètre cinquante de large.

Ces escaliers relient les balcons du premier étage (zone Q18) aux zones Q30 et Q36 du deuxième étage.

Q18. Balcons

> Deux balcons de pierre surplombent chaque côté du vestibule. Des balustres sculptés pour ressembler à des chevaliers en armure rutilante soutiennent des balustrades de pierre elles aussi sculptées. Des armes et des boucliers ornent les murs le long de ces balcons, tandis que des bustes d'albâtre représentant des hommes au physique avantageux flanquent l'entrée de deux couloirs desservant le vestibule au nord et au sud. Un passage voûté à l'extrémité ouest de chaque balcon ouvre sur un escalier en colimaçon ascendant.

Le balcon se situe à une hauteur de 6 mètres au-dessus du sol du vestibule (zone Q3). Les armes et boucliers accrochés aux murs ne sont pas magiques. Les bustes, exposés sur des piédestaux de bois, dépeignent diverses formes humaines adoptées par le dragon Argynvost. Leurs yeux semblent suivre les personnages du regard, mais cet effet est une simple illusion d'optique.

Q19. Chambres dévastées

Il y a deux de ces chambres.

> L'extrémité sud de cette pièce s'est effondrée, ce qui l'expose aux éléments. Quelques meubles gisent, brisés, sous des débris tombés de l'étage supérieur.

Le plancher de cette salle craque lorsqu'on y pose le pied. On peut la traverser sans danger, mais le bruit attire les araignées géantes de la zone Q4. Elles escaladent les murs jusqu'ici avant de passer à l'attaque. Le sol ici se situe à 6 mètres au-dessus du sol de la salle de bal.

Q20. Alcôve sud

> Un rideau de velours rouge est tiré devant une alcôve dans le coin sud-est de ce couloir. Il ondule très légèrement.

Un carreau de l'une des étroites fenêtres du fond de l'alcôve est cassé et laisse passer une légère brise qui fait trembler le rideau. Lisez ceci quand les personnages regardent derrière le rideau :

> Un tissu noir recouvre une chose posée sur un piédestal de marbre blanc.

Sous le tissu noir se trouve la tête tranchée d'un personnage déterminé au hasard. C'est une illusion créée par la conscience de Strahd. En réalité, c'est un buste d'albâtre de toute beauté représentant un bel homme d'âge moyen, avec une moustache et une barbe taillées avec soin (c'est le seigneur Argynvost). L'illusion est si puissante qu'il est impossible de la réfuter, mais on peut la dissiper si le buste est brisé ou de nouveau recouvert.

Q21. Alcôve nord

> Un rideau de velours rouge est tiré devant une alcôve dans le coin nord-est de ce couloir.

L'alcôve est vide, à l'exception des étroites fenêtres dans le mur du fond. Si les personnages ouvrent le rideau et s'en vont, le rideau est fermé à chaque fois qu'ils reviennent ici. C'est seulement s'ils détachent le rideau de sa tringle que ce phénomène s'arrête.

Q22. Salle de bain

> Cette pièce aux murs ornés de lambris hauts d'un mètre contient une baignoire de fer. Au-dessus du lambris, tous les murs sont décorés d'une seule et même fresque aux couleurs passées représentant un paysage montagneux.

La fresque dépeint avec précision les montagnes de Balinok.

Q23. Remise

> De l'eau de pluie s'écoule à travers les fissures du plafond et forme une flaque sur presque la moitié du plancher affaissé de cette pièce. Des rayonnages de pierre vides sont posés contre les murs.

Tout le contenu de cette pièce a été pillé. Le plancher est fragile et spongieux, il ne peut soutenir plus de 50 kilos. Si un poids supérieur est appliqué, il s'effondre et toutes les créatures dans la pièce tombent de 6 mètres, subissent les dégâts de chute correspondants et atterrissent dans la zone Q12.

Q24. Balcon de la chapelle

> Ce balcon de bois surplombe la chapelle du manoir. Un trône de bois sculpté avec soin est posé entre deux portes à l'extrémité ouest. D'étroits passages voûtés ouvrent sur des escaliers en colimaçon ascendants et descendants. Du haut plafond pend un lustre dont les bougeoirs ont la forme de minuscules dragons d'argent.

Les portes derrière le trône mènent aux zones Q20 et Q21. Une rambarde de bois ceint le balcon situé à une hauteur de 6 mètres au-dessus du sol de la chapelle (zone Q13).

Q25. Couloir piégé

> Ce couloir en forme de T s'étend vers l'ouest, l'est et le sud. Trois fenêtres cintrées dans le mur nord donnent sur l'extérieur embrumé.

Le plafond de ce couloir s'élève à une hauteur de 6 mètres. Les portes en bois ouvrant sur les zones Q27 et Q28 sont verrouillées . Il faut réussir un test de Force DD 20 pour les enfoncer. Les emplacements de 3 mètres de côté devant les portes (indiqués par un T sur la carte) sont piégés. Quand un personnage entre dans un de ces emplacements, un mur de pierre (crée par le sort du même nom) apparaît pour bloquer complètement l'ouverture du couloir partant vers le sud. Au même moment, les **guerriers fantômes** dans les zones Q27 et Q28 ouvrent les portes (elles s'ouvrent sans problème de l'intérieur de ces salles) et se ruent à l'attaque.

Le mur de pierre disparaît au bout de 10 minutes et le piège se remet en place au bout de cette période. Les personnages qui lancent un sort de *détection de la magie* peuvent percevoir une vague aura de magie d'évocation devant chacune des portes.

Q26. Chambre d'amis du nord-est

La porte de cette pièce est ouverte.

> Deux lits à baldaquin aux tentures déchirées sont posés, l'un en face de l'autre, contre les murs de cette pièce. Un tapis en lambeaux est étalé entre les deux. Une cheminée noire de suie occupe le mur du fond. On entend à peine un sifflement provenir de cet âtre.

Ajoutez ceci quand un ou plusieurs personnages approchent à 3 mètres ou moins de l'âtre :

> Un petit dragon composé de cendres et de fumée surgit de la cheminée en sifflant et répand de la suie dans toute la pièce en battant des ailes.

Le dragonnet de fumée a le même profil qu'un **méphite de fumée,** mais il ne combat que pour se défendre. Si on le laisse seul, il sort de la pièce en volant à une vitesse de 9 mètres, monte l'escalier en colimaçon (zone Q17), passe derrière le rideau de la zone Q30, au-dessus des gravats de la zone Q33 pour arriver dans la zone Q36. Une fois là-bas, il se pose sur le dossier du trône de Vladimir et disparaît.

Q27. Quartier des chevaliers

> Les débris de vieux lits de camp jonchent le sol de cette pièce. Cinq fenêtres encrassées ne laissent entrer que très peu de lumière. Entre elles sont posés quatre supports d'armure vides. Des appliques de torche vides sont fixées sur les murs.

Quatre **guerriers fantômes** (voir l'annexe D) hantent cette pièce. Ils se manifestent uniquement quand les personnages entrent ici ou déclenchent le piège magique dans la zone Q25. Ils combattent jusqu'à leur destruction.

Q28. Quartier des chevaliers

> Des rideaux délavés en lambeaux sont tirés devant les fenêtres de cette chambre circulaire. Des appliques de torche vides sont fixées sur les murs. Les débris de lits de camp et de supports d'armure jonchent le sol.

Trois **guerriers fantômes** (voir l'annexe D) hantent cette pièce. Ils se manifestent uniquement quand les personnages entrent ici ou déclenchent le piège magique dans la zone Q25. Ils combattent jusqu'à leur destruction.

Trésor

Sous les débris se trouve un petit coffre de bois contenant quatre *potions d'invulnérabilité*. Il suffit de fouiller la salle pour trouver ce coffre.

Q29. Chambre d'amis du nord-ouest

> Le contenu de cette pièce est recouvert de toiles d'araignée. Entre des fenêtres aux rideaux tirés se trouve un âtre de marbre noir au manteau sculpté. Le portrait encadré d'un bel homme bien habillé, sourire en coin et dont l'épaisse tignasse ressemble à du duvet de chardonest accroché au-dessus. En face de la cheminée, il y a un grand lit à baldaquin au matelas pourri et aux colonnes sculptées en forme de dragon. En face de la porte à double battant se trouve une haute penderie aux portes ouvertes, révélant une cavité vide et sombre. Le seul autre meuble est un siège de cuir rembourré posé face à la cheminée.

Le portrait est celui du dragon d'argent Argynvost lorsqu'il prenait la forme du seigneur Argynvost, un noble humain.

Q30. Escalier masqué par un rideau

Un rideau noir en lambeaux dissimule un passage voûté ouvrant sur un escalier en colimaçon qui descend vers la zone Q17.

Au sommet de l'escalier se trouve une porte secrète qui s'ouvre en la tirant. Elle permet d'accéder à la zone Q36.

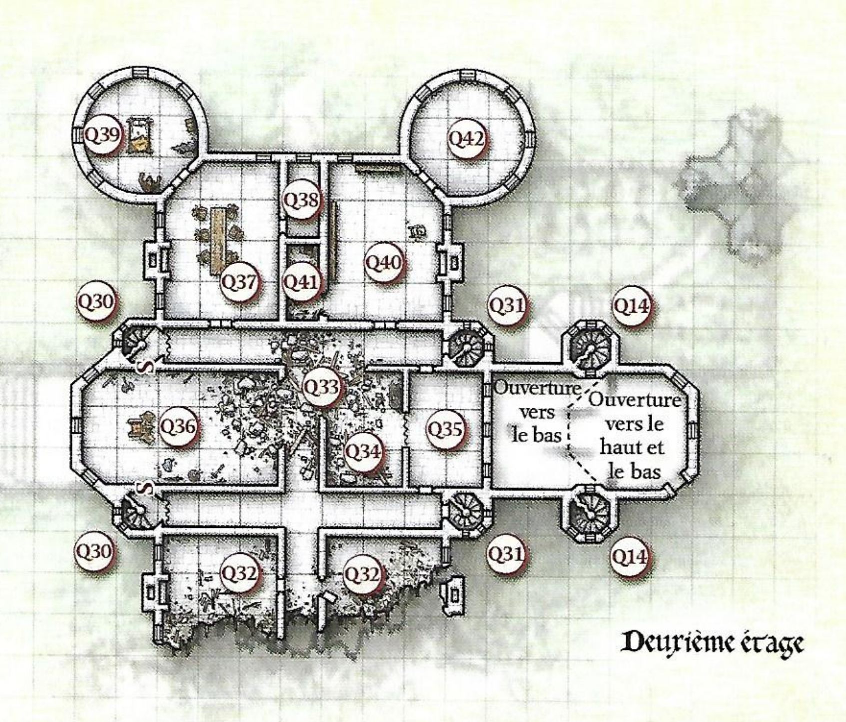
Argynvostholt

(Zone Q)

N
O
E
S

Q45
Q44
Q45
Q53
Q47
Q52
Q52
Q31
Q43
Q49
Q50
Q51
T
Q46
Q31
Q47
Q52
Q52
Q48
Q48

Toit et Fanal



1 case = 3 mètres

Q31. Escaliers est

Une porte de bois au sommet arrondi ouvre sur un escalier en colimaçon aux murs percés d'étroites fenêtres. L'escalier relie le deuxième étage au toit du manoir.

Q32. Chambres dévastées

Ces deux salles se situent l'une en face de l'autre, séparées par un couloir en ruine qui se termine abruptement au sud de leurs portes.

> La majeure partie de cette pièce s'est effondrée. Le plancher est jonché de gravats et disparaît dans un abîme brumeux au sud. Le toit est déchiqueté et brisé.

Le sol de cette pièce est à 12 mètres au-dessus de celui de la salle de bal (zone Q4). Le toit est haut de 6 mètres.

Q33. Plafond effondré

> Le toit de cette partie du manoir s'est effondré, créant un trou béant de six mètres de diamètre traversé par des chevrons brisés, qui permet de voir les sombres nuages orageux s'agiter dans le ciel. Le sol est encombré de rochers, de tuiles cassées, de poutres brisées et autres débris. Le sol s'affaisse sous les gravats et les flaques d'eau de pluie.

Le plafond est haut de 6 mètres et les gravats forment un terrain difficile.

Vladimir Cornegaarde (voir la zone Q36) peut entendre les créatures traverser ces gravats et celles-ci ne peuvent donc pas le surprendre.

Q34. Salle de bain dévastée

> Cette pièce au sol carrelé contient une baignoire de fer remplie de débris tombés du toit effondré. Un rideau déchiré est tiré devant un passage ouvert au milieu du mur est.

Q35. Balcon de l'étage

> Le sombre lambris sur les murs de cette salle s'élève à une hauteur d'un mètre. Au-dessus sont peintes des fresques représentant des personnages religieux en train d'accomplir des rites sacrés. Au milieu du mur ouest se trouve un passage devant lequel est tiré un rideau déchiré. Trois hauts et étroits vitraux enchâssés dans le mur opposé dépeignent des personnages en robe blanche avec un soleil levant orange derrière leur tête.

Du nord au sud, les trois vitraux représentent saint Andral, le Seigneur matinal et sainte Markovia.

Q36. Salle d'audience du dragon

> Le mur ouest de cette salle d'audience de quinze mètres de long et neuf de large s'est effondré, laissant un trou béant et un tas de gravats. Des armes et des boucliers autrefois accrochés aux murs sont tombés par terre et la rouille les a détruits. Un grand trône de bois sculpté en forme de dragon aux ailes déployées fait face à trois hautes fenêtres à l'ouest. Une silhouette en armure est avachie sur le trône, une main protégée par un gantelet serrée sur la garde d'une épée à deux mains.

Vladimir Cornegaarde (voir l'annexe D), commandant de l'ordre déchu du Dragon d'argent, est affalé sur le trône. Si le fanal d'Argynvostholt (voir la zone Q53) est allumé, le cadavre est sans vie et les personnages peuvent librement s'emparer de ses possessions (voir « Trésor », plus loin).

Si le fanal n'est pas allumé, le corps sert d'hôte au revenant. Si les personnages s'en approchent, il dit « Allez-vous-en. » Lisez ceci s'ils ne partent pas immédiatement :

> La créature resserre sa prise sur l'épée à deux mains. « Si vous êtes venus pour me détruire, sachez ceci : j'ai péri il y a plus de quatre siècles en défendant cette région et, à cause de mon échec, je suis à jamais condamné. Si vous détruisez ce corps, mon esprit trouvera et occupera un nouveau cadavre, et je vous traquerai. Vous ne pouvez me libérer de ma damnation et, de toute façon, je ne le veux pas.
>
> Si vous êtes venus pour libérer cette région de la créature qui se repaît du sang des innocents, sachez ceci : il n'y a aucun monstre que je déteste plus que Strahd von Zarovich. Il a tué Argynvost, brisé la vie du chevalier que j'aimais et détruit l'ordre vaillant auquel j'ai voué ma vie, mais Strahd est déjà mort une fois. Il ne faut pas qu'il meure une deuxième fois. Il doit souffrir éternellement dans l'enfer qu'il a lui-même créé et duquel il ne peut s'échapper. Je ferai tout pour qu'il souffre et ne puisse trouver le repos, mais je détruirai ceux qui tentent de mettre fin à son tourment. »

Vladimir se bat uniquement pour se défendre. Il se lève également de son trône et attaque si les personnages ne tiennent pas compte de ses avertissements et insistent pour qu'il les aide à détruire Strahd. La première fois que Vladimir subit des dégâts, six **guerriers fantômes** (voir l'annexe D) se matérialisent et se joignent au combat pour le défendre.

La haine obscurcit tellement l'esprit de Vladimir qu'il ne se souvient pas de l'amour qu'il portait à sire Godfrey (zone Q37) de son vivant. Si sire Godfrey aide les personnages et se retrouve face à Vladimir, une lueur de reconnaissance et d'angoisse traverse les yeux du revenant, mais seule la lumière du fanal peut le libérer.

Trésor

Vladimir manie une *épée à deux mains +2*.

Il porte un symbole sacré du Seigneur matinal en platine (d'une valeur de 250 po) autour du cou, sous son armure de demi-plate.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, c'est Vladimir qui le possède et il ne s'en sépare pas volontairement, à moins que le fanal ne soit allumé (voir la zone Q53).

Q37. Chevaliers de l'ordre

Les chefs de l'ordre du Dragon d'argent avaient pour habitude de se réunir ici.

> Malgré la poussière et les toiles d'araignée, vous voyez des bannières de guerre délavées sur les murs de cette salle spacieuse au milieu de laquelle est posée une lourde table de bois. Un lustre en fer est suspendu au-dessus de la table entourée de six chaises à haut dossier surmonté d'une sculpture de dragon en bois. Sur cinq des chaises sont affalés des squelettes humains vêtus de cottes de mailles dépenaillées.

Si le fanal de la zone Q53 est allumé, les esprits de ces revenants reposent en paix et les cadavres sont donc inanimés. Sinon, ajoutez ceci :

> Les cadavres penchent la tête dans votre direction. L'un d'eux grommelle : « Pourquoi les vivants dérangent-ils les morts ? »

Les cinq squelettes sont des **revenants**. Tous sont Loyaux Mauvais. Ils attendent les ordres de Vladimir (zone Q36) et combattent uniquement pour se défendre. Les revenants portent des cottes de mailles abîmées qui offrent autant de protection qu'une armure de cuir et manient des épées longues. Par une action, un revenant attaque deux fois avec son épée longue qu'il manie à deux mains pour infliger 15 (2d10+4) dégâts tranchants en cas d'attaque réussie.

Un des revenants, sire Godfrey Gwilym, est un lanceur de sorts avec un indice de dangerosité de 6 (2 300 PX) et l'aptitude supplémentaire suivante :

Incantation. Sire Godfrey est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 15). Sire Godfrey a préparé les sorts de paladin suivants :

1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, faveur divine, frappe tonitruante, injonction*
2e niveau (3 emplacements) : *aide, arme magique, frappe lumineuse*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, frappe aveuglante, lever une malédiction*
4e niveau (2 emplacements) : *aura de pureté, frappe assommante*

Les personnages qui inspectent la cheminée remarquent une auréole en forme de bouclier, sur le mur au-dessus du manteau. Un bouclier magique était autrefois accroché ici, mais les soldats de Strahd s'en sont emparés lorsqu'ils ont pillé le manoir. Il est à présent dans la salle des trésors du château de Ravenloft (chapitre 4, zone K41).

Développement

Sire Godfrey peut sentir que l'esprit d'Argynvost n'est pas en paix et qu'il enrage de voir l'ordre réduit à cet état. Si les personnages demandent leur aide aux revenants, sire Godfrey leur divulgue, d'une voix éraillée, toutes les informations fournies au début du chapitre à propos d'Argynvost, de la fondation et de la chute de l'ordre du Dragon d'argent. Ni lui ni les autres revenants ne peuvent pourtant aider les personnages de manière significative, à cause du serment qu'ils ont prêté à Vladimir Cornegaarde.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique que sire Godfrey est l'ennemi de Strahd et que les personnages lui demandent de façon convaincante de les aider, il accepte de se joindre à eux pour combattre le vampire. Le destin a ravivé le souvenir de l'amour que lui et Vladimir partageaient, et le pouvoir de ce souvenir pousse Godfrey à apporter son aide lors du combat contre Strahd et à restaurer l'honneur de l'ordre.

Si le fanal dans la zone Q53 n'est pas allumé, la décision de Godfrey provoque la colère des autres revenants et déclenche un conflit armé.

Si le fanal dans la zone Q53 est allumé, sire Godfrey reste sous forme de revenant, alors même que tous les autres (y compris Vladimir) trouvent enfin le repos éternel, mais son alignement devient Loyal Bon. Bien que sire Godfrey ne soit pas au courant du tirage des cartes du tarokka, il sent qu'il doit accomplir une dernière mission avant que son esprit puisse enfin reposer en paix à côté de celui de Vladimir, et il accepte donc d'aider les personnages à affronter Strahd dans le château de Ravenloft.

Q38. Débarras

> Le mur nord de ce débarras plein de poussière est percé d'une fenêtre étroite. La pièce est vide par ailleurs.



Sire Godfrey Gwilym

Q39. Chambre de Vladimir

> Cinq fenêtres fêlées laissent filtrer de la lumière dans cette pièce circulaire. La lumière tombe au milieu de la pièce, sur un grand lit à baldaquin poussiéreux dont les quatre colonnes sont surmontées d'un dragon sculpté. Deux grands animaux flanquent la porte à double battant. Le premier est un ours brun debout sur ses pattes arrière, les pattes avant écartées, toutes griffes dehors. L'autre est un loup sanguinaire en train de grogner, à jamais, de manière malveillante. Près du loup est posé un coffre en bois vide.

Cette pièce était autrefois la chambre à coucher de Vladimir Cornegaarde et Godfrey Gwilym. L'ours et le loup sanguinaire sont empaillés et inoffensifs. Des pillards se sont emparés du contenu du coffre il y a longtemps et n'ont rien laissé de valeur.

Q40. Bureau d'Argynvost

> Cette pièce est un véritable nid à poussière et à toiles d'araignée. Trois étroites fenêtres laissent filtrer un peu de lumière permettant de discerner des rayonnages de bibliothèque en chêne le long des murs et une chaise au rembourrage déchiré renversée près d'une profonde cheminée. Une peinture au-dessus du manteau de la cheminée a été lacérée et sa moitié inférieure pend sous le cadre comme un morceau de chair arrachée. Une porte de fer ouverte dans le coin sud du mur ouest ne tient plus que sur un seul gond.

Les soldats de Strahd ont enfoncé la porte de fer qui fermait autrefois la chambre forte d'Argynvost (zone Q41). Ils ont également emporté tous les livres, sauf un (on peut retrouver nombre de ces livres dans le bureau de Strahd au château de Ravenloft).

Le seul volume encore présent se trouve par terre, derrière la chaise renversée. Titré *Le Serment céleste*, le livre est partiellement brûlé et sa couverture a été lacérée avec une lame. Un aventurier qui feuillette le livre abîmé apprend qu'il s'agit d'un texte pieux pour des chevaliers venus d'un endroit appelé l'empire sacré de Valentia. La plupart des chevaliers ayant rejoint Argynvost dans sa lutte contre Strahd sont originaires de cet empire aujourd'hui perdu au-delà des brumes.

Page du journal

Lisez ceci lorsque les personnages traversent cette pièce :

> Vous entendez un doux battement d'ailes, mais ne parvenez pas à discerner sa provenance. Un morceau de parchemin s'envole du haut d'un rayonnage de bibliothèque, tournoie paresseusement en l'air et se pose doucement à vos pieds.

La feuille de parchemin est la dernière page du journal d'Argynvost dont le reste a été détruit. Si les personnages lisent le texte sur cette page déchirée, montrez aux joueurs le « Journal d'Argynvost » dans l'annexe F.

Peinture lacérée

Lisez ceci si les personnages observent toute la peinture accrochée au-dessus du manteau de la cheminée :

> La peinture montre le manoir dans sa période faste, sous un ciel d'hiver dégagé, et des montagnes au sommet enneigé en arrière-plan. En haut de la tour de la chapelle brille une lumière argentée.

La peinture émet une aura de magie de transmutation si on l'observe avec un sort de *détection de la magie*, mais cette aura est faible. Lisez ceci si les personnages restaurent la peinture en utilisant le tour de *réparation* :

> Le fanal représenté sur la peinture diffuse une puissante lumière argentée et la forme spectrale d'un gigantesque dragon d'argent remplit la pièce. « Mon crâne se trouve dans la forteresse de mon ennemi, dit-il, exposé dans un lieu de mauvais augure. Ramenez mon crâne dans sa crypte légitime et mon esprit brillera ici pour l'éternité, pour répandre l'espoir dans cette sombre région. » Sur ce, l'apparition du dragon disparaît.

Le dragon spectral n'est pas l'esprit d'Argynvost, mais un effet magique. Une fois que le dragon s'est exprimé, la lueur émise par la peinture disparaît et celle-ci perd toute magie.

Q41. Chambre forte du dragon

La porte de fer menant à cette pièce pend, ouverte, sur un seul gond rouillé. De toute évidence, on l'a ouverte de force et elle est impossible à refermer.

> Les murs de cette pièce sont doublés de plomb. Des coffres vidés et des vases brisés au contenu dévalisé jonchent le sol.

Les trésors du dragon étaient entreposés dans cette chambre forte, mais toutes les choses de valeur ont été emportées il y a longtemps.

Q42. Chambre d'Argynvost

> Des rideaux autrefois somptueux, mais à présent détériorés par le temps et le manque d'entretien, cachent les fenêtres de cette pièce par ailleurs vide.

Argynvost préférait adopter sa forme de dragon pour dormir. Voilà pourquoi cette pièce ne contient aucun meuble.

Q43. Trou dans le toit

Ce trou de 6 mètres de diamètre dans le toit du manoir se situe directement au-dessus de la zone Q33 dont le sol se trouve 6 mètres en dessous. Les gravats sur le toit autour du trou forment un terrain difficile. Le toit est en pente et recouvert de tuiles de pierre fissurées. Pour marcher sur le toit de tuiles, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. Un échec de 5 points ou plus signifie que le grimpeur glisse et atterrit sur le parapet sans subir de dégâts.

Q44. Gargouille de dragon

Une gargouille en forme de dragonnet recouverte d'une couche d'argent contemple le parapet du haut du toit.

La statue du dragonnet d'argent est perchée à une hauteur de 3 mètres au-dessus du parapet et un sort de *bouche magique* a été lancé dessus. Quand un personnage passe devant, le sort s'active et le dragonnet murmure les quelques vers suivants en commun :

Quand le dragon rêvera
Au cœur de sa tombe légitime,
La lumière d'Argynvost brillera
Et rendra à cette région sa sublime.

Q45. Vieille baliste

Une vieille baliste, détruite par le temps et les intempéries, est posée derrière les créneaux au sommet de cette tour.

La baliste tombe en morceaux si on tente de la manipuler.

Q46. Baliste détruite

Les débris d'une baliste jonchent le toit plat situé à l'avant du manoir. De chaque côté des débris s'élèvent deux tourelles de pierre au toit conique dotées de portes étroites.

Les tourelles sont décrites dans la zone Q47.

Q47. Tourelles du toit

Des toiles d'araignée pendent des chevrons de cette tourelle ne contenant qu'un banc de bois et un poêle de fer. À travers les meurtrières, on peut voir les terres recouvertes de brume qui s'étendent devant le manoir.

Les chevaliers autrefois chargés de protéger le toit s'abritaient dans ces tourelles pour se réchauffer lors des jours de pluie et des nuits froides.

Q48. Bord du toit

Un précipice de dix-huit mètres de profondeur jonché de gravats s'ouvre à la limite du toit de pierre effondré d'où dépassent encore quelques chevrons.

Le bord du toit est suffisamment solide pour que l'on puisse marcher dessus et ne risque pas de s'effondrer davantage. La zone Q32 se trouve 6 mètres plus bas, la zone Q19 12 mètres plus bas et la zone Q4 18 mètres plus bas.

Q49. Porte de la tour du fanal

Le parapet se rétrécit pour former une extension large de trois mètres qui mène à une solide porte de bois fixée dans le mur de la tour orientale.

Cette porte est barrée de l'intérieur. Les guerriers fantômes dans les tourelles de la tour (zone Q52) attaquent à distance les personnages qui tentent d'entrer ici. Ces défenseurs spectraux tirent depuis les meurtrières et bénéficient donc d'un abri important.

Q50. Premier palier du fanal

Un palier et un escalier de bois branlants longent les murs de cette tour. L'escalier monte vers un deuxième palier situé six mètres plus haut et on voit le sol de la chapelle dix-huit mètres plus bas.

Le palier et l'escalier craquent et tremblent sous les pieds, mais ne cassent pas.

Q51. Deuxième palier du fanal

L'escalier grinçant monte vers un palier de bois où trois fenêtres donnent sur le toit du manoir. Deux étroites portes de bois flanquent les fenêtres.

Le palier grince et se plaint quand on marche dessus, tout comme dans la zone Q50, mais ici, il n'est pas si solide. La section de 3 mètres de long indiquée par un T sur la carte est particulièrement fragile et s'effondre sous un poids de 25 kilos ou plus. Une créature qui se trouve sur cette section du palier lorsqu'elle s'effondre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas faire une chute de 6 mètres jusqu'au palier en contrebas (zone Q50). L'effondrement de cette section crée un trou de 3 mètres dans le palier.

Les portes mènent au sommet des tourelles (zone Q52).

Q52. Tourelles du fanal

Des créneaux de pierre entourent le sommet de cette tourelle. Un escalier en colimaçon descend vers l'étage inférieur.

Le sommet de ces tourelles se situe à 24 mètres au-dessus du rez-de-chaussée. Les escaliers en colimaçon montent chacun vers des postes pour archers : des petites pièces aux murs percés de meurtrières. Un **guerrier fantôme** (voir l'annexe D) monte la garde dans chacune de ces pièces. Ils manient des arcs longs spectraux qui tirent des flèches de force énergétique. Les deux guerriers fantômes disposent des options d'action suivantes :

Attaques multiples. Le guerrier fantôme effectue deux attaques avec son épée longue spectrale ou avec son arc long spectral.

Arc long spectral. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts de force.

Q53. Fanal d'Argynvostholt

> L'escalier de bois grimpe jusqu'au sommet de la tour au sol de pierre et au toit à deux versants haut de neuf mètres. Des corbeaux nichent sur les chevrons entrecroisés. Ils vont et viennent en passant par de petits trous dans le toit. Des fenêtres cintrées de trois mètres de haut et un mètre cinquante de large percent les murs à intervalles réguliers. Chaque fenêtre se compose de petits carreaux de verre insérés dans une armature de plomb.

Les **corbeaux** qui nichent ici sont inoffensifs mais observent les personnages avec grand intérêt. Si les personnages regardent par les fenêtres, vous pouvez leur lire le texte suivant pour leur décrire ce qu'ils voient au loin.

> Au nord et à l'est s'étend une vallée voilée de brume envahie par une forêt sombre dans laquelle se nichent une petite ville et un moulin à vent isolé au bord d'un précipice. Au sud, une rivière traverse un marais embrumé. À l'ouest, entre des collines rocheuses, vous apercevez une abbaye bâtie sur le flanc enneigé d'une montagne derrière une longue étendue de sapins nappés de brume.

La ville est Vallaki (chapitre 5). Le moulin à vent est le vieux moulin à os (chapitre 6). Et il s'agit de l'abbaye Sainte-Markovia à Krezk (chapitre 8).

Allumer le Fanal

Quand le crâne d'Argynvost est placé dans le mausolée du dragon (zone Q16), l'esprit du dragon prend la forme d'une lumière étincelante qui remplit cette pièce et illumine la vallée comme le ferait la lumière d'un phare. Même si la tour est démolie, la lumière d'Argynvost reste là où elle est et continue d'éclairer les environs. Bien que les montagnes empêchent la lumière du fanal d'atteindre directement le château de Ravenloft, Strahd peut voir son éclat lumineux dans le ciel, à l'ouest.

Le fanal se voit depuis Vallaki (chapitre 5), Krezk (chapitre 8) et Bérez (chapitre 10), mais aussi depuis le vieux moulin à os (chapitre 6), la tour de Van Richten (chapitre 11) et la tanière des loups-garous (chapitre 15).

La lumière du fanal peut être « ressentie », même par les créatures aveugles. La lumière permet aux créatures d'alignement Bon de ressentir des lueurs d'espoir et de joie, alors que les créatures maléfiques la trouvent déconcertante.

Fanal de protection. Tant que brille le fanal, les personnages et autres créatures qui s'opposent à Strahd bénéficient d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde aussi longtemps qu'ils restent en Barovie.

Repos des revenants. Vladimir Cornegaarde et les autres revenants qui hantent la Barovie perçoivent la lumière comme un rappel de la bienveillance et de la noblesse de l'ordre chevaleresque auquel ils appartenaient. Ils abandonnent leur haine et leur corps tangible, ne laissant derrière eux que des cadavres alors que leur esprit trouve enfin le repos éternel. On considère, à partir de cet instant, qu'il n'y a pas de rencontre quand une rencontre aléatoire avec un revenant est déterminée.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est posé sur le rebord de la fenêtre à l'ouest.

Événements spéciaux

Vous pouvez jouer l'un, l'autre ou l'ensemble des deux événements suivants lorsque les personnages explorent Argynvostholt.

Livraison spéciale

Cette rencontre survient quand les personnages sont à l'intérieur d'Argynvostholt. Ceux avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 11 ou plus entendent les claquements de sabots et les grincements de roues d'un chariot sur le gravier.

Une charrette attelée à un **cheval de trait** et conduite par un Vistana fou appelé Kolya (bandit vistana, CN) s'arrête devant le manoir. Après s'être soulagé contre la statue d'Argynvost (zone Q1), Kolya dételle le cheval et retourne au campement vistana à l'extérieur de Vallaki (chapitre 5, zone N9) à cheval, en laissant sur place la charrette et sa cargaison : un simple cercueil de bois.

Le cercueil a été fabriqué à Vallaki par Henrik Van der Voort (voir le chapitre 5, zone N6), le fabricant de cercueils de la ville. Sur son couvercle est soigneusement gravé le nom de l'un des personnages (déterminé au hasard). L'ouverture du couvercle relâche une **nuée de chauves-souris** enfermées à l'intérieur. La nuée attaque le personnage dont le nom est gravé sur le cercueil. Si ce personnage n'est pas dans le champ de vision de la nuée, celle-ci s'éloigne et disparaît au loin à tire-d'aile.

La traque d'Arrigal

Esméralda d'Avenir (voir l'annexe D) arrive à Argynvostholt, montée sur un **cheval de selle** volé dans le campement vistana à l'extérieur de Vallaki (chapitre 5, zone N9). Elle a entendu dire que le manoir serait hanté et abriterait des ennemis de Strahd et des secrets concernant la destruction du vampire.

Une fois sur place, Esméralda laisse partir le cheval (qui s'enfuit vers son campement) et explore discrètement le manoir jusqu'à ce qu'elle rencontre les personnages.

Arrigal (**assassin** humain, NM), le chef des Vistani, et deux gardes du corps vistani (**bandits humaines**, CM) sont à ses trousses. Arrigal chevauche un **cheval de selle** noir, et les bandits deux **loups sanguinaires**. Ces loups sont au service de Strahd et ne peuvent pas être charmés ou terrorisés.

Arrigal est déterminé à capturer Esméralda et à la ramener au campement vistana afin de la punir pour le vol du cheval. Il ne souhaite toutefois pas s'attirer l'hostilité des personnages et revient vers le campement vistana s'il ne parvient à les convaincre de lui livrer Esméralda. Consultez le chapitre 5, zone N9c, pour plus d'informations sur Arrigal.

Chapitre 8 : Le village de Krezk

E VILLAGE FORTIFIÉ DE KREZK SE SITUE EN bordure du domaine de Strahd, et le mur de brume qui forme la frontière est clairement visible au-dessus de la forêt. Le village n'est pourtant pas à l'abri de la fureur du vampire. En fait, les villageois sont tellement terrorisés par Strahd et ses loups qu'ils ne sortent jamais du village. Derrière ses remparts, ils cultivent des arbres qui leur fournissent suffisamment de bois pour se réchauffer lors des nuits froides et puisent l'eau d'un bassin sacré. Ils élèvent des poulets, des lièvres et des petits cochons et cultivent betteraves et navets dans leurs potagers. Ils dépendent du monde extérieur seulement pour le vin. Dmitri Krezkov, le bourgmestre, est issu d'une famille noble et fait régulièrement livrer du vin par l'exploitation viticole proche, le Magicien des vins (chapitre 12) pour réchauffer le cœur des autochtones et pour qu'ils gardent le moral.

L'abbaye Sainte-Markovia se dresse dans les hauteurs au-dessus de Krezk. C'était autrefois un couvent et un hospice, mais c'est aujourd'hui un asile de fous où règne la cruauté. Après l'échec de sainte Markovia et ses fidèles lors de leur tentative pour renverser Strahd, l'abbaye est devenue une forteresse fermée au monde extérieur. Strahd a impitoyablement joué avec les peurs des clercs et des nonnes terrés dans la bâtisse, mais c'est finalement leur isolement et leur avarice qui les ont condamnés. Les membres du clergé ont commencé à se battre pour la nourriture et le vin. Avant même l'épuisement de leurs réserves, ils s'étaient entretués ou avaient irrémédiablement succombé à la folie provoquée par la terreur que Strahd leur imposait. Pendant des années suite à cet événement, les villageois de Krezk ont évité l'endroit, car ils craignaient que l'abbaye ne soit maudite, hantée ou les deux à la fois.

Pourtant, il y a plus d'un siècle, un pèlerin originaire d'une contrée lointaine est arrivé à Krezk et a insisté pour qu'on l'autorise à rouvrir l'abbaye. L'inconnu était remarquablement beau et extrêmement persuasif, et les villageois n'ont pu s'opposer à ses exigences. Éternellement jeune, il dirige l'abbaye aujourd'hui encore. Les autochtones l'appellent simplement l'Abbé. Beaucoup de villageois le soupçonnent d'être Strahd déguisé, car ils ont déjà entendu des histoires à propos des différentes formes prises par le vampire lors de ses apparitions. La vérité est pourtant beaucoup plus inquiétante.

LA LUEUR DANS SON REGARD ÉTAIT *comme la chaude lumière du soleil sur un étang aux eaux calmes. Cette lueur a définitivement disparu. Quand j'essaie d'imaginer ce regard, je ne vois plus qu'un abyme de démence.*

– Strahd von Zarovich

Zones de Krezk

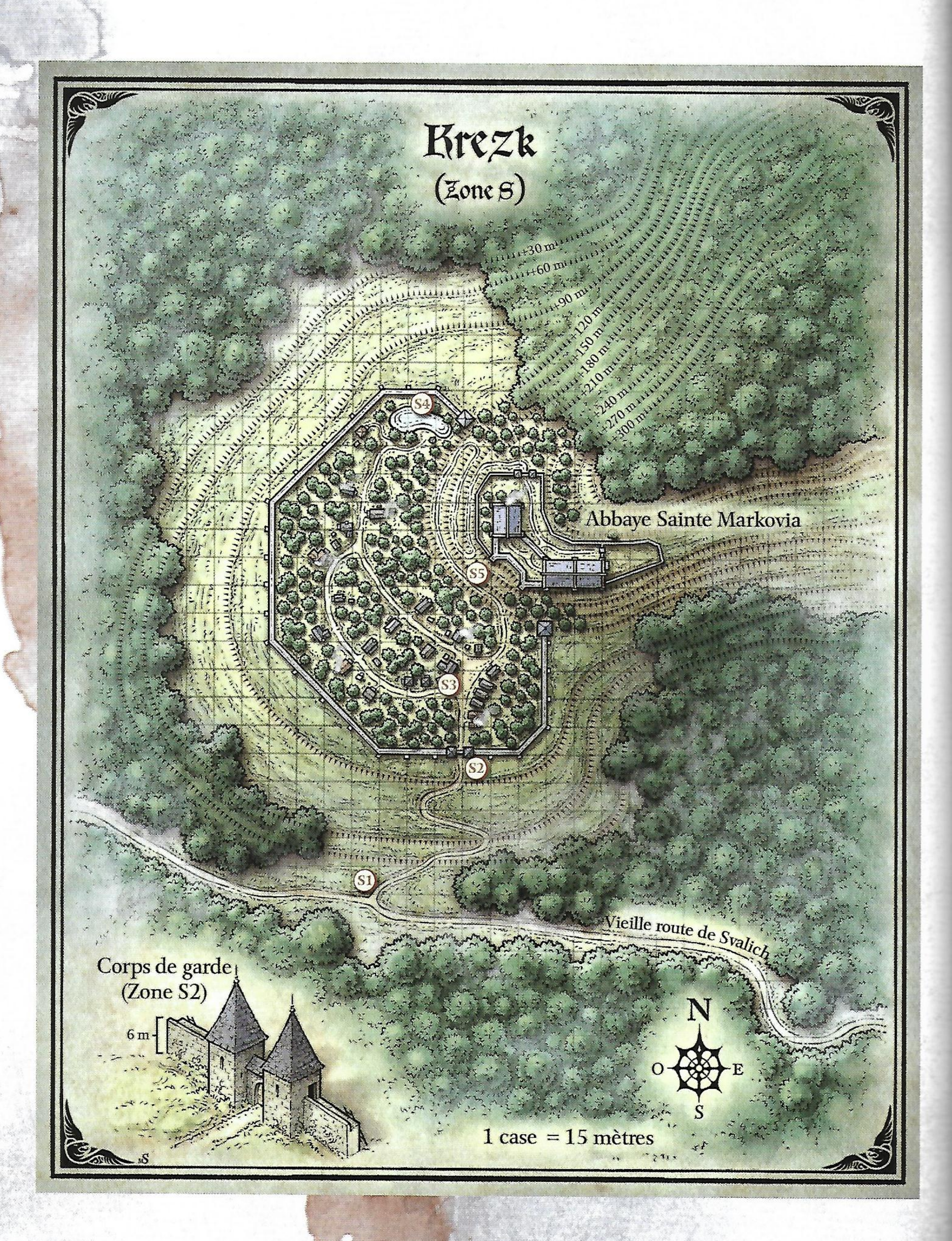
Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de Krezk à la page 144.

S1. La jonction de routes

> La route bifurque vers le nord et grimpe un escarpement rocheux pour se terminer devant un corps de garde construit dans un rempart de pierre de six mètres de haut renforcé par des contreforts tous les quinze mètres environ. Le rempart entoure un village construit sur le flanc d'un éperon montagneux saupoudré de neige. Derrière le rempart, vous voyez les cimes de sapin enneigées et de fines volutes de fumée blanche. On entend le tintement maussade d'une cloche provenant d'une abbaye de pierre bâtie sur le versant de la montagne loin au-dessus du village. Le tintement de cloche régulier est accueillant et fournit un contraste bienvenu avec le silence de mort et le brouillard oppressant auxquels vous vous êtes accoutumés. Malgré la distance, vous apercevez au loin ce qui ressemble à une route qui grimpe en lacets le versant d'une falaise et relie le village fortifié à l'abbaye.

La vieille route de Svalich continue vers l'ouest sur un peu moins de deux kilomètres depuis cet endroit avant de s'enfoncer dans l'épais voile de brume qui entoure la Barovie (voir le chapitre 2, « Les brumes de Ravenloft »). Les personnages qui empruntent la route au nord arrivent devant le corps de garde (zone S2).




Krezk
(Zone S)
30 m
60 m
90 m
120 m
150 m
180 m
210 m
240 m
270 m
300 m
S4
Abbaye Sainte Markovia
S5
S3
S2
S1
Vieille route de Svalich
Corps de garde
(Zone S2)
6 m
N
O
E
S
1 case = 15 mètres

S2. Le corps de garde

La carte de Krezk montre un diagramme du corps de garde.

> L'air se rafraîchit lorsque vous vous rapprochez du village fortifié. Deux tours carrées au toit à quatre versants flanquent un porche de pierre voûté, fermé par une porte à double battant en bois cerclé de fer de trois mètres soixante de haut. Sur la voûte du porche au-dessus de la porte est gravé un nom : Krezk.
>
> Les remparts qui s'étendent depuis le corps de garde font six mètres de haut. Au sommet du parapet, vous voyez quatre silhouettes, chacune avec une lance à la main et un couvre-chef de fourrure sur la tête. Elles vous observent avec inquiétude.

Le mur de chaque tour à l'étage est percé d'une meurtrière de 15 centimètres de large, 1,20 mètre de haut et 30 centimètres de profondeur. Un passage ouvert permet de passer du poste des archers dans chaque tour vers le parapet attenant. Derrière les remparts, des échelles de bois permettent de descendre des parapets vers le sol situé 6 mètres en contrebas.

Deux archers (**éclaireurs** humain et humaine, LB) sont postés dans le corps de garde, un dans chaque tour. Quatre **gardes** (humains et humaines, LB) occupent les remparts attenants. Si les personnages sont repérés en train de voler par-dessus les remparts ou de les escalader, les gardes partent du principe que le village est attaqué et donnent l'alerte. Cinq rounds après avoir sonné l'alerte, chaque adulte valide du village arrive au corps de garde, prêt pour la bataille. La milice de Krezk comprend quatre gardes supplémentaires, plus quarante **roturiers** (humains et humaines, LB) armés de hachettes.

La porte à double battant se compose d'épaisses planches de bois assemblées avec des bandes de fer. Elle est maintenue fermée par une lourde poutre insérée dans des crochets de fer. Il faut réussir un test de Force DD 15 pour soulever la poutre. L'utilisation d'un engin de siège est nécessaire pour enfoncer la porte.

Krezk ne compte pas assez d'habitants pour défendre comme il se doit les remparts extérieurs. Chaque longueur de rempart de 90 mètres est surveillée par un seul **garde** (humain ou humaine, LB). Les gardes sont entraînés à s'accroupir derrière le rempart et sonner l'alerte au moindre signe de danger.

Le bourgmestre Dmitri Krezkov

Si les personnages demandent à ce qu'on les laisse entrer ou s'ils attirent, d'une façon ou d'une autre, l'attention des gardes sur le rempart, l'un des miliciens va chercher Dmitri Krezkov (**noble** humain, LB), le bourgmestre. Ses ancêtres ont bâti Krezk au pied de l'abbaye après la conquête de la vallée par les armées de Strahd.

Dmitri est un seigneur et s'attend à ce qu'on le traite en conséquence. Il fait passer la sécurité de son village avant le bien-être des étrangers. Il a déjà vu des aventuriers et part du principe que les personnages sont des alliés ou des ennemis de Strahd et que, quel que soit leur rapport avec le vampire, leur présence est un problème pour le village. Dmitri n'est plus disposé à offrir un abri aux ennemis de Strahd et ne souhaite plus non plus donner satisfaction à ses alliés. Le seul moyen de gagner ses bonnes grâces consiste à aider Krezk d'une façon ou d'une autre, auquel cas son obligation de fonction et son honneur de noble barovien l'obligent à leur offrir l'hospitalité. Si les personnages demandent ce qu'ils peuvent faire pour rendre service, Dmitri leur propose de récupérer une commande de vins au Magicien des vins, l'exploitation viticole au sud. Cela fait plusieurs jours que ses gens n'ont plus de vin et la dernière livraison est très en retard.

Si les personnages entrent de force dans le village, par les armes ou la magie, Dmitri ordonne à ses gardes de ne pas intervenir pour éviter les effusions de sang et fait de son mieux pour que les personnages partent au plus vite.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 12 peut remarquer que Dmitri tente de cacher qu'il est éperdu de douleur. Il pleure la mort naturelle d'Ilya, son plus jeune fils, le dernier de ses enfants (voir la zone S3).

S3. Le village de Krezk

Lisez ceci quand les personnages franchissent le rempart qui protège le village :

> Derrière le rempart, le village voilé par la brume ne consiste en rien de plus qu'une poignée de modestes masures de bois disséminées le long de plusieurs routes de terre qui s'étendent entre des bosquets de sapins saupoudrés de neige. Les arbres sont si nombreux qu'on se croirait dans une forêt. Au nord-est se dressent des falaises grises à pic et une route monte en lacets jusqu'à l'abbaye que l'on aperçoit facilement d'où vous êtes.

Le village est organisé comme une communauté qui n'exporte rien et ne fait pas de commerce. Les villageois font pousser arbres et légumes, coupent le bois pour chauffer leurs maisons, élèvent poules et cochons, et partagent leur nourriture. Quelques villageois ont des vaches et des mules mais il n'y a aucun cheval à Krezk, ni aucune auberge ou taverne. Les personnages qui veulent couper du bois, traire les vaches ou accomplir d'autres corvées peuvent passer la nuit dans la masure du bourgmestre ou d'un autre habitant.

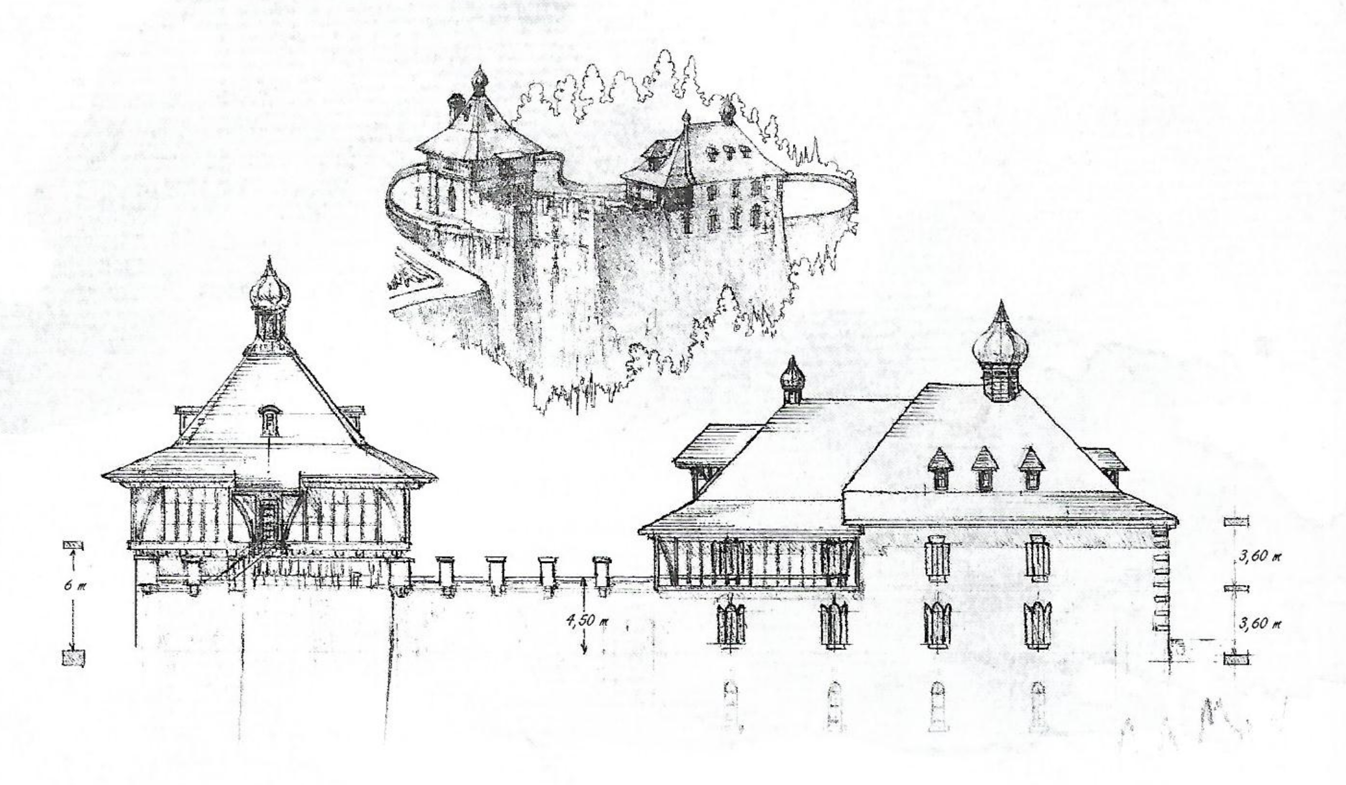
Les masures

À Kresk, les habitations sont des maisons en bois de sapin de plain-pied avec une cheminée de pierre et un toit de chaume. Les cochons et les poules sont rassemblés dans un enclos et un poulailler intérieurs pour les protéger du froid.

Masure du bourgmestre. La masure du bourgmestre est la bâtisse la plus proche du corps de garde. C'est aussi la plus grande du village, même si elle reste modeste. Tous les enfants de Dmitri Krezkov et Anna (**noble** humaine, LB), son épouse courageuse, sont morts. Ilya, son quatrième et dernier enfant, a succombé à une maladie il y a sept jours. Il avait quatorze ans. Vu leur âge, il est peu probable que les Krezkov aient d'autres enfants, au grand dam de tout le monde dans le village, car ceci signifie l'extinction de cette lignée.

La masure du bourgmestre abrite une cave à vins (actuellement vide) et un grand espace est consacré à l'enclos à cochons et au poulailler. Derrière la masure, il y a un cimetière où sont enterrés les membres décédés de la famille Krezkov. Les quatre enfants de Dmitri et Anna, tous morts à cause de la maladie, sont enterrés ici. Plusieurs cercueils de la famille sont vides, leur contenu emporté par les fossoyeurs bâtards de l'Abbé (voir la zone S6) durant la nuit. La tombe d'Ilya n'a pas été touchée, car il a été enterré il y a quatre jours seulement.

Masures des roturiers. Une masure typique fait une vingtaine de mètres carrés. Elle abrite 1d4 adultes (**roturiers** humains et humaines, LB), 1d4−1 enfants (non-combattants humains et humaines, LB), plus les cochons, les lièvres et les poulets élevés par la famille.



Chaque masure possède son propre cimetière où sont enterrés les membres de la famille. Tous les cercueils enfouis depuis les dix dernières années sont vides à présent, à cause des fossoyeurs furtifs de l'Abbé (voir la zone S6).

Informations connues de tous les habitants de Krezk

En plus des informations connues de tous les Baroviens (voir « Informations connues de tous les Baroviens » au chapitre 2), les villageois de Krezk (appelés Krezkites) connaissent les quelques informations suivantes :

- Les villageois ne sortent jamais du village de peur de se faire agresser par des loups, ordinaires ou sanguinaires, et des loups-garous.
- Une fois par mois environ, une livraison de vin arrive par chariot depuis le Magicien des vins (chapitre 12), une exploitation viticole et son vignoble qui se trouvent au sud. La famille Martikov possède et gère l'entreprise.
- Le bourgmestre Krezkov a récemment perdu Ilya, son fils âgé de quatorze ans, mort de maladie. Ilya était le dernier des quatre enfants du couple Krezkov.
- Un bassin à l'extrémité nord du village fournit de l'eau fraîche toute l'année. Près du bassin, les ancêtres des villageois ont installé dans un kiosque une petite chapelle vouée au Seigneur matinal. On l'appelle la chapelle du Soleil blanc.
- L'abbaye Sainte-Markovia porte le nom d'une prêtresse du Seigneur matinal qui s'est vaillamment opposée au diable Strahd. Suite à un violent soulèvement, Markovia et ses plus loyaux fidèles ont pris d'assaut le château de Ravenloft, mais ont perdu la vie ce faisant.
- L'abbaye était autrefois un hôpital et un couvent, mais elle a connu des temps difficiles depuis que la région a été engloutie dans les brumes. Certains des membres du clergé sont morts des mains de Strahd, d'autres sont devenus fous, sont morts de faim ou se sont adonnés au cannibalisme.
- Le dirigeant de l'abbaye, que l'on appelle simplement l'Abbé, est arrivé il y a un peu plus d'un siècle et n'a pas vieilli depuis. Il se rend parfois à la chapelle du Soleil blanc, mais ne parle pas beaucoup et exige du vin en guise de tribut. Personne ne connaît son véritable nom ni d'où il vient et beaucoup pensent qu'il est un serviteur de Strahd, voire le vampire en personne sous cette fausse apparence.
- Plus personne au village ne va à l'abbaye. Sa cloche sonne à des heures bizarres, la nuit comme le jour, et l'endroit résonne de cris maléfiques et d'horribles rires inhumains que l'on peut entendre du village.

S4. Le bassin et la chapelle

> Même sous un ciel gris, l'eau de ce bassin à l'extrémité nord du village scintille. Près des berges se trouve un vieux kiosque sur le point de s'effondrer, dans lequel s'élève une statue de bois à la peinture effritée et délavée. Elle représente un homme éploré, torse nu, les bras ouverts comme s'il attendait que quelqu'un l'enlace.

Une source souterraine alimente le bassin béni il y a longtemps par sainte Markovia. Son eau ne peut pas être souillée et quiconque la boit pour la première fois bénéficie des effets d'un sort de *restauration inférieure* (la magie de cette eau était autrefois plus puissante, mais elle s'est affaiblie au fil des années). L'eau est délicieuse et fraîche, par ailleurs.

Le kiosque est si fragile qu'un vent fort serait suffisant pour le renverser. Il reste debout parce qu'il est protégé des éléments par les arbres, le rempart et les falaises alentour. La statue est une représentation du Seigneur matinal positionné face à l'est (l'aube). Les autochtones utilisent le terme de chapelle du Soleil blanc pour désigner la statue et le kiosque, même s'ils ignorent pourquoi leurs ancêtres les ont baptisés ainsi.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, l'objet est caché sous le kiosque. Celui-ci doit être renversé pour récupérer l'objet, mais les autochtones risquent de ne pas apprécier cette entreprise. Si les personnages endommagent le kiosque et ne le réparent pas, tous les tests de Charisme effectués pour modifier l'attitude des villageois sont désavantagés.

S5. La route sinueuse

> La route en lacets qui gravit le versant de la falaise fait trois mètres de large. Elle est recouverte de graviers et de morceaux de roche concassée. L'ascension est lente et quelque peu laborieuse. L'air se refroidit en se rapprochant du sommet.

La route monte sur une hauteur de 120 mètres et fait deux lacets avant d'atteindre la zone S6.

Zones de l'abbaye

Les zones suivantes correspondent aux références sur les cartes de l'abbaye Sainte-Markovia aux pages 149 et 153.

Les bâtards qui infestent l'abbaye sont les descendants d'une seule et même famille, les Bellevue, et tous ont contracté diverses folies. Chaque fois que les personnages interagissent avec un bâtard qui n'est pas décrit ici, déterminez au hasard la folie dont il est victime ou choisissez-en une grâce à la table de Folie à durée illimitée (voir « Les effets de la folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*) pour déterminer comment s'exprime sa folie.

La plupart des bâtards de l'abbaye sont enfermés, car il est impossible de les laisser en liberté sans surveillance. Les seuls bâtards libres de leurs mouvements sont les fossoyeurs de l'Abbé, Otto et Zygfrek, ainsi que Clovin, son fidèle domestique à deux têtes.

Clovin Bellevue sonne la cloche de l'abbaye (zone S17) quand l'Abbé décide qu'il est temps de passer à table. Lorsqu'ils entendent le tintement de la cloche, tous les bâtards de l'abbaye se mettent à crier d'excitation en attendant leur nourriture.

Les fenêtres de l'aile nord sont en petits carreaux de verre montés sur une armature de plomb. Les carreaux sont suffisamment translucides pour laisser passer la lumière, mais pas assez pour y voir à travers. Les fenêtres de l'aile est sont cassées et leurs volets endommagés.

S6. Porte nord

> La route monte depuis le village vers une large corniche au-dessus de la brume sur laquelle est perchée l'abbaye. Une fine couche de neige recouvre les arbres et la terre rocailleuse.
>
> La route de graviers passe entre deux petites dépendances de pierre depuis lesquelles s'étend, de part et d'autre, un muret de pierres dépareillées et assemblées au mortier d'un mètre cinquante de haut et d'un mètre d'épaisseur. Une grille fixée aux dépendances par des gonds rouillés bloque le passage. Elle ne semble pas verrouillée. Derrière la grille s'élève la paisible abbaye de pierre. Ses deux ailes sont reliées par une courtine de quatre mètres cinquante de haut. Du toit de l'aile nord, la plus proche, s'élève un beffroi ainsi qu'une cheminée crachant des volutes de fumée grise.

La grille de fer n'est pas verrouillée mais grince bruyamment si on l'ouvre.

Deux gardes sont postés à la grille, mais dorment quand les personnages arrivent (voir ci-dessous). Les personnages qui réussissent un test de Dextérité (Discrétion) DD 12 peuvent franchir le muret extérieur sans les réveiller. Si un ou plusieurs personnages ratent le test ou s'ils ouvrent la grille, les gardes se réveillent et sortent en titubant pour affronter les intrus.

Les gardes de la porte sont Otto et Zygfrek Bellevue, deux **bâtards** Loyaux Mauvais (voir l'annexe D). Ils dorment sous plusieurs fourrures animales sentant le moisi. Ils servent fidèlement l'Abbé mais font de mauvais gardes. Si les personnages semblent amicaux, les bâtards les escortent jusqu'à la cour (zone S12) et demandent aux personnages de les y attendre le temps qu'ils aillent prévenir l'Abbé (zone S13). Si les personnages semblent hostiles, les bâtards les laissent entrer mais ne les accompagnent pas de leur plein gré.

Sur le mur intérieur de chaque poste de garde sont suspendus une pelle et un filet tissé avec des brindilles et des aiguilles de sapin. Otto et Zygfrek utilisent ces filets pour se camoufler pendant leurs pérégrinations nocturnes dans le village en quête de cadavres frais à exhumer.

Jouer les bâtards

Servez-vous des informations suivantes pour incarner Otto et Zygfrek, les gardes bâtards.

Otto Bellevue. Otto fait 1,45 mètre mais reste toujours accroupi au lieu de se tenir droit. Il ressemble à un nain sans barbe dont certaines parties du corps et du visage sont recouvertes d'une toison semblable à celle d'un âne. Une de ses oreilles est celle d'un humain, l'autre celle d'un loup. Il a aussi le museau et les crocs d'un loup. Ses bras et ses mains sont ceux d'un humain, mais ses jambes et ses pieds sont ceux d'un lion. De son arrière-train s'étend une queue d'âne. Il parle à peine le commun et son rire ressemble au braiment d'un âne. Il porte une simple cape de laine.



Otto possède le trait saut sans élan (voir le profil des bâtards dans l'annexe D). La phrase suivante résume sa folie : « Je suis la personne la plus intelligente, la plus sage, la plus forte, la plus rapide et la plus belle que je connaisse. »

Zygfrek Bellevue. Zygfrek fait 1,40 mètre. Le côté gauche de son visage et de son corps est recouvert d'écailles de lézard et de touffes de poils de loup gris. On aperçoit sa pâle peau d'humaine entre ces touffes. L'un de ses yeux est celui d'un félin. Ses doigts et ses mains ressemblent à des pattes de chat aux pouces préhensiles. Elle s'exprime d'une voix rauque et porte un manteau gris bordé de fourrure noire.

Zygfrek possède le trait vision dans le noir (voir le profil des bâtards dans l'annexe D). La phrase suivante résume sa folie : « Je n'aime pas la façon dont les gens passent leur temps à me juger. »

S7. Cimetière

Des sapins rabougris poussent dans le cimetière, sur la terre rocailleuse proche des fondations de l'aile nord de l'abbaye. Les fenêtres de l'édifice se composent de petits carreaux de verre fêlés. D'anciennes pierres tombales dépassent de la fine couche de neige qui recouvre le site. Le sol se dérobe juste derrière le muret qui entoure le cimetière. La vue est à couper le souffle et on voit le village à cent vingt mètres en contrebas.

Sur chaque pierre tombale est gravé le nom d'une nonne ou d'un prêtre morts depuis longtemps. Parmi ces noms, on trouve frère Martek, frère Valen, sœur Constance et sœur Lénora.

La tombe du soleil

La tombe indiquée par un X sur la carte est gravée de roses. Sur le côté tourné vers l'est a été sculptée une empreinte en forme de soleil de 8 centimètres de diamètre. Sous l'empreinte est gravé le nom PETROVNA. Si le symbole sacré de Tasha Petrovna (voir le chapitre 4, zone K84, crypte 11) est inséré dans l'empreinte, celle-ci disparaît, tout comme le symbole sacré. Lisez ceci ensuite :

Un rayon de soleil perce les nuages à l'ouest et vient illuminer la tombe. Le brouillard et l'obscurité reculent alors que l'éclatante lumière fissure puis brise la pierre en morceaux, révélant un anneau caché à l'intérieur.

Le rayon de soleil reste en place pendant une minute. Si les personnages brisent la pierre tombale sans placer au préalable le symbole sacré de Tasha Petrovna dans l'empreinte, ils ne trouvent rien dans les débris de pierre.

L'anneau est un *anneau de régénération.*

S8. Guérite du jardin

Une guérite se trouve devant l'entrée du jardin de l'abbaye.

Cette guérite est vide.

S9. Jardin

Quatre parcelles de jardin potager, entourées d'un muret de pierres assemblées au mortier d'un mètre cinquante de haut, sont nichées entre des falaises plongeantes et ascendantes. Des lapins blancs grignotent des navets sortis de terre par le froid. Deux épouvantails sans vie, au gosier et à la tête en toile de jute empaillés, sont arrangés sur des bâtons assemblés en croix et plantés dans la terre dure et froide.

Ajoutez ceci si les personnages n'ont pas débarrassé l'aile est de ses occupants :

L'aile est de l'abbaye, aux fenêtres brisées sombres et inquiétantes, domine le jardin. Une porte permet d'entrer dans l'édifice isolé qui semble moins abandonné qu'on pourrait l'espérer. On entend provenir de l'intérieur des rires et des gémissements poussés par des choses qui ne devraient pas exister.

Les lapins et les épouvantails sont inoffensifs. Dans le jardin pousse un maigre assortiment de tubercules et de courges. La porte qui ouvre sur la zone S15 n'est pas verrouillée.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, l'objet est caché dans le gosier empaillé de l'épouvantail au sud. Si le trésor est extrait de l'épouvantail, sept **nécrophages** sortent précipitamment du jardin pour attaquer. Chacun porte la livrée en lambeaux de la maison de Strahd.

S10. Entrée de l'abbaye

Une courtine de quatre mètres cinquante de haut relie les deux ailes de l'abbaye. Derrière les créneaux, deux silhouettes montent la garde, leurs traits dissimulés par le brouillard. Dessous, la courtine comporte une porte fermée à double battant de trois mètres de haut, renforcée de bandes métalliques. À droite de cette porte, une plaque de cuivre vert-de-gris est fixée sur la courtine.

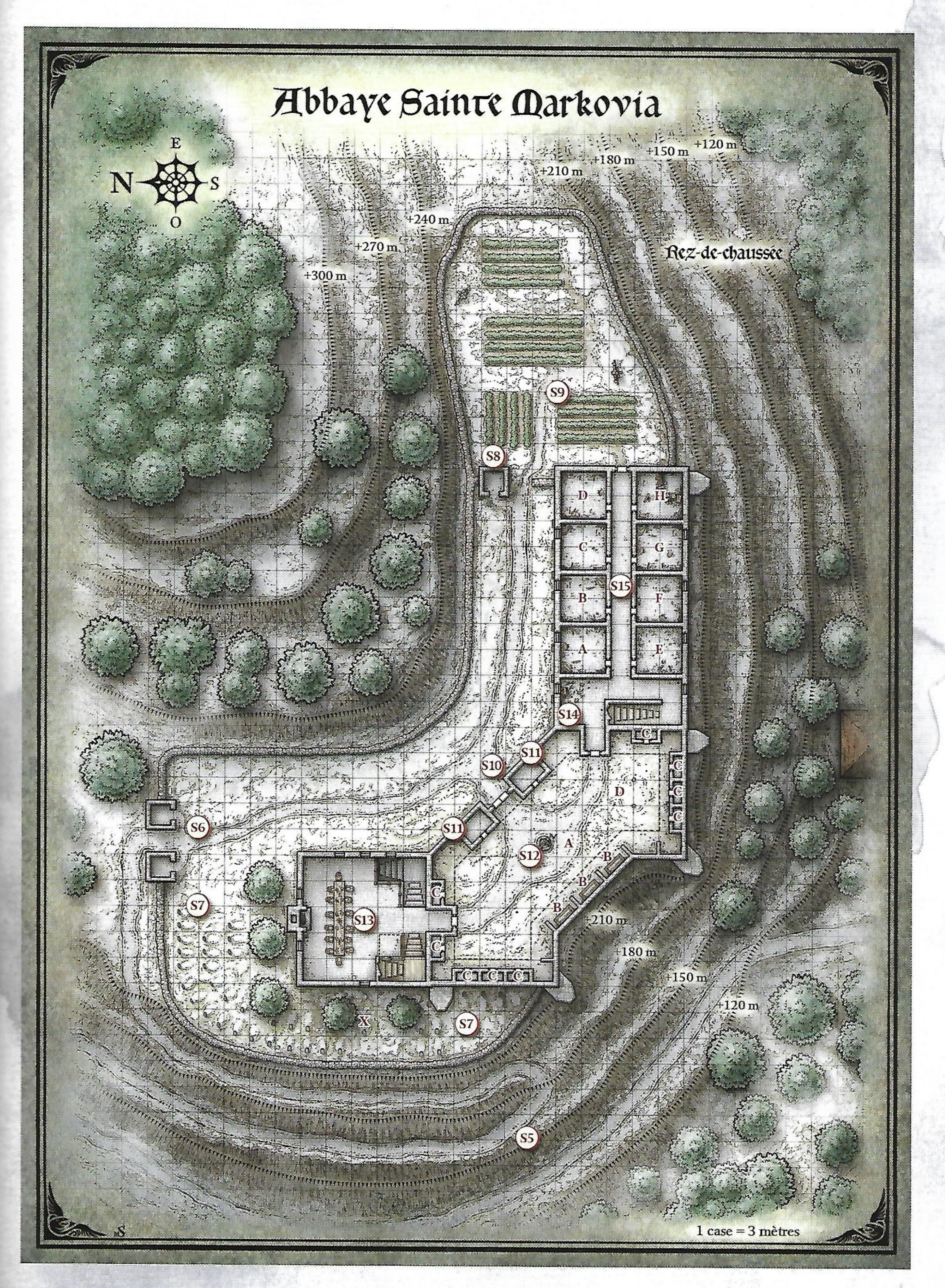
Sur la plaque est gravé le nom de l'abbaye suivi de cette phrase : « Puisse sa lumière soigner toutes les maladies. »

Les « gardes » sur la courtine sont des épouvantails en position debout sur des supports. Ils portent des chemises de mailles corrodées et des lances rouillées (voir la zone S18). Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 discerne la supercherie.

Les battants de la porte sont épais mais déverrouillés. Une fois ouverts en les poussant, ils révèlent une cour embrumée (zone S12).

S11. Guérites intérieures

Ces deux édifices vides participent au soutien de la courtine (zone S18) qui ceint la cour (zone S12). Les portes de bois qui permettent d'y accéder ne sont pas verrouillées.


Abbaye Sainte Markovia
E
N
S
O
Rez-de-chaussée
+120 m
+150 m
+180 m
+210 m
+240 m
+270 m
+300 m
S5
S6
S7
S8
S9
S10
S11
S12
S13
S14
S15
A
B
C
D
E
F
G
H
X
1 case = 3 mètres

S12. Cour

> Le brouillard épais qui envahit cette cour tourne sur lui-même, comme s'il voulait sortir de cet endroit. La cour est ceinte d'une courtine de quatre mètres cinquante de haut, sur laquelle se tiennent plusieurs gardes qui vous tournent le dos, du moins c'est ce que vous avez cru à première vue, mais il est désormais évident que ce sont de simples épouvantails.
>
> Des portes de bois au nord et à l'est ouvrent sur les deux ailes de l'abbaye. Au centre de la cour se trouve un puits de pierre doté d'un treuil de fer où sont attachés une corde et un seau. Tout autour, sous le mur en saillie sont alignés plusieurs abris de pierre aux portes de bois cadenassées, ainsi que trois alcôves peu profondes contenant des auges de bois. Des anneaux de fer sont fixés sur deux poteaux de bois plantés dans la terre rocailleuse. Un humanoïde de petite taille, avec des ailes de chauve-souris et des mandibules d'araignée, est enchaîné à l'un d'eux.
>
> Le calme est brisé par d'horribles cris provenant des abris.

Si Otto et Zygfrek Bellevue (zone S6) escortent les personnages jusqu'ici, ils leur demandent de patienter dans la cour pendant qu'ils vont chercher l'Abbé dans la zone S13.

S12a. Puits

Le puits a une profondeur de 24 mètres. Un **bâtard** (voir l'annexe D) Chaotique Mauvais du nom de Mishka Bellevue y est caché à une profondeur de 6 mètres. Il est agrippé à la paroi du puits et en surgit brusquement pour agresser quiconque braque une source lumineuse sur lui.

Mishka Bellevue. Mishka fait 1,50 mètre. Il est maigre, nerveux et filiforme. Le côté droit de son visage montre trois yeux rouges d'araignée tandis que son côté gauche reste humain. Il a une patte de grenouille à la place de sa main gauche et une patte et des serres de corbeau à la place du pied droit.

Il possède le trait pattes d'araignée (voir le profil de bâtard dans l'annexe D). Dans sa folie, il a découvert qu'il aimait tuer des gens.

S12b. Vieilles auges

Ces trois abreuvoirs pour chevaux sont extrêmement vermoulus et tombent en morceaux s'ils sont manipulés ou bousculés.

S12c. Poulaillers

Chacun de ces abris est fermé par un cadenas de fer. Clovin Bellevue (zone S17) détient les clés de ces cadenas.

Lisez ceci si les personnages ouvrent un abri :

> Cet abri contient les vestiges en piteux état de plusieurs poulaillers. Un pitoyable humanoïde aux difformités bestiales est enchaîné contre le mur du fond.

Il y a neuf abris, chacun contenant un **bâtard** hurlant ou gémissant (voir l'annexe D).

S12d. Poteaux d'attache

Les anneaux de fer fixés à ces poteaux de bois étaient autrefois utilisés pour y attacher des chevaux. Une **bâtarde** (voir l'annexe D) Chaotique Neutre appelée Marzena Bellevue, la sœur aînée de Mishka Bellevue (voir la zone S12a), est enchaînée à l'un de ces poteaux.

Lisez ceci si les personnages s'approchent de Marzena :

> La créature enchaînée au poteau fait battre ses ailes de cuir et prend son envol, sans pouvoir aller bien loin à cause des chaînes qui la retiennent. Elle virevolte frénétiquement en criant des absurdités.

Marzena Bellevue est nerveuse. Elle craint tout, à l'exception de Clovin Bellevue (zone S17) qu'elle laisse approcher lorsqu'il lui apporte de la nourriture.

Marzena Bellevue. Marzena fait 1,35 mètre et son dos est voûté. Ses longs cheveux noirs et filandreux cachent son visage, mais on peut tout de même voir clairement les mandibules et les crocs d'araignée qui remplacent sa bouche d'humaine. Elle a les bras et les ailes d'une chauve-souris, ainsi qu'un sabot fendu à la place du pied droit. Elle ne permet à personne d'approcher pour la débarrasser de ses chaînes, mais si ces entraves sont déverrouillées par magie ou si ses chaînes sont brisées d'une façon ou d'une autre, elle s'envole au loin pour ne jamais revenir.

Elle possède le trait vol (voir le profil des bâtards dans l'annexe D). La phrase suivante résume sa folie : « Je suis persuadée que de redoutables ennemis me traquent et que leurs agents me suivent partout. Je suis sûre qu'ils m'observent tout le temps. »

S13. Hall principal

> De l'étage descendent les notes d'une douce mélodie jouée sur un instrument à cordes par quelque créature talentueuse.
>
> Le rez-de-chaussée est une vaste salle carrée de quinze mètres de côté avec des fenêtres cintrées à petits carreaux. Un chaudron est posé sur une grille de fer au-dessus d'un feu dans une cheminée. Un disque doré gravé du symbole du soleil est suspendu au-dessus du manteau de l'âtre. Dans un coin un escalier de bois mène à l'étage, dans un autre un escalier de pierre descend dans l'obscurité.
>
> Plusieurs chaises entourent une table de bois presque aussi longue que la pièce. De la vaisselle de bois et des candélabres d'or sont disposés avec soin sur la table derrière laquelle se tient une jeune femme à la peau d'albâtre, vêtue d'une robe rouge, sale et déchirée. Ses cheveux auburn sont soigneusement coiffés en chignon pour qu'aucun ne touche ses douces épaules. Elle semble perdue dans ses pensées.

Normalement, l'Abbé est ici. Ajoutez ceci, le cas échéant :

> Un beau jeune homme en bure de moine prend doucement la main de la femme. Il porte autour du cou un symbole sacré suspendu à une chaîne, sur lequel est peint un soleil. Il se déplace avec la grâce d'un saint.

L'Abbé est un **déva** sous une autre apparence (voir l'annexe D, ainsi que « Quelque chose de vieux » dans la section « Événements spéciaux » à la fin de ce chapitre). Il porte autour du cou un symbole sacré du Seigneur matinal. La femme en robe rouge et déchirée est Vasilka, un **golem de chair** assemblé avec maîtrise pour le proposer en mariage à Strahd. Les personnages à 1,50 mètre ou moins de Vasilka peuvent voir les points de suture sur sa peau poudrée, là où les membres de corps disparates volés dans les tombes de Krezk sont soigneusement cousus les uns aux autres.

L'Abbé enseigne les finesses de l'étiquette à Vasilka. Il a également l'intention de lui apprendre à danser. Vasilka obéit au moindre de ses ordres. Elle ne peut pas parler, mais lâche un horrible cri si on la blesse. Si elle devient folle furieuse, elle combat tant que l'Abbé ne la calme pas ou jusqu'à sa destruction. Elle possède la même force surnaturelle que celle des golems de son type, malgré sa taille réduite.

L'Abbé ne veut aucun mal aux personnages. Il sait que Strahd les a fait venir en Barovie pour une bonne raison et ne veut pas interférer dans les plans que le vampire a ourdi à leur égard. Son comportement apaisé et plaisant change s'ils deviennent hostiles ou menacent Vasilka. Il abandonne sa fausse apparence et reprend sa véritable forme d'ange dans l'espoir que cela suffise à les faire hésiter.

L'Abbé aimerait trouver une robe de mariée appropriée pour Vasilka. Si les personnages semblent amicaux, il leur demande de l'aider à en trouver une. En échange, il leur offre sa magie et accepte de lancer trois fois *relever les morts* s'ils le lui demandent, ou de les faire profiter des effets de son contact curatif. S'ils refusent de l'aider ou se comportent mal, il leur ordonne dans un premier temps de quitter l'abbaye. Il les attaque s'ils n'obtempèrent pas et fait de son mieux pour mettre Vasilka à l'abri.

La musique vient de l'étage (zone S17). L'escalier de pierre descend à la cave à vins (zone S16). L'escalier en bois monte au grenier et au beffroi (zone S17).

La marmite à ragoût sur le feu contient plusieurs litres de soupe chaude au lapin et aux navets. Elle est distribuée aux bâtards emprisonnés dans les zones S12c et S15.

Jouer l'Abbé

L'Abbé se voit comme une créature vertueuse. Il regrette d'avoir transformé les Bellevue en horribles bâtards et considère leur emprisonnement nécessaire pour contenir la folie qui les affecte. Concernant la jeune fiancée de Strahd, il pense qu'elle est la clé permettant de libérer la région de la malédiction du vampire. Il est impossible de convaincre l'Abbé fou du contraire.

L'Abbé fait librement part de ses convictions tout en affirmant que ses décisions sont prises avec l'aide du Seigneur matinal. Il fera visiter l'abbaye aux personnages s'ils semblent amicaux, mais deviendra hostile s'ils le menacent lui ou les créatures dont il a la charge.

Trésor

Le disque solaire doré suspendu au-dessus de la cheminée vaut 750 po. Enlever le disque accroché au mur révèle une niche contenant une *potion de soins supérieurs* dans une fiole de cristal et d'électrum (d'une valeur de 250 po). Quatre candélabres en or (d'une valeur de 250 po chacun) sont posés sur la table.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est caché dans la niche avec la potion.

S14. Entrée

> Cette salle était autrefois une salle d'étude, d'après les restes en morceaux d'un bureau et d'une chaise. Un couloir au sud aboutit sur un escalier montant. Un sombre passage vers l'est bruisse de murmures anormaux, de rires déments et d'odeurs bestiales.

L'escalier monte vers la zone S20.

Si les personnages entrent dans cette zone en faisant du bruit ou en portant des sources lumineuses, cela attire l'attention du golem de la zone S15 qui vient jusqu'ici si les personnages ne l'ont pas déjà vaincu.

S15. Asile

> Le couloir plongé dans le noir contient plusieurs portes derrière lesquelles sont enfermées des créatures qui brisent le calme ambiant de leurs insultes murmurées et leurs gloussements déments. La puanteur est insoutenable.

Avant d'entreprendre la création d'une fiancée pour Strahd, l'Abbé s'est fait la main en créant un golem plus rudimentaire. Cette créature fait les cent pas dans le couloir et garde inlassablement l'asile en veillant à ce qu'aucun bâtard ne s'échappe. Lisez ceci quand les personnages voient le golem pour la première fois :

> Malgré l'obscurité, vous discernez une forme monstrueuse marchant d'un pas lourd dans le couloir. Quand les ténèbres ne parviennent plus à camoufler sa véritable nature, vos yeux se posent sur un effroyable assemblage de bouts de corps humains haut de deux mètres dix.

Ce **golem de chair** attaque quiconque n'est pas en compagnie de l'Abbé ou de Clovin Bellevue.

Aucune des portes de ce couloir n'est verrouillée. Si les personnages ouvrent l'une d'elles pour regarder ce qu'il y a derrière, ils constatent que les pièces de chaque côté du couloir sont faiblement éclairées par la lumière qui filtre à travers les fenêtres crasseuses aux volets fermés. La porte à l'extrémité est du couloir mène dans le jardin à l'extérieur (zone S9). Il faut la tirer pour l'ouvrir.

Les soixante **bâtards** enfermés ici sont nourris à intervalles irréguliers par Clovin Bellevue. Les repas sont annoncés par le tintement de la cloche de l'abbaye (zone S17). Ces bâtards ne sont pas attachés mais refusent de quitter leurs pièces de peur de se faire tuer par le golem ou d'être expulsés de l'abbaye et obligés de survivre par leurs propres moyens. Chaque bâtard possède une dague et son propre bol de soupe en bois.

S15a. Bâtards craintifs

> Cette pièce était autrefois une chambre à coucher pour plusieurs personnes, mais ses meubles sont détruits. Trois bâtards hurlants se recroquevillent dans le coin nord-ouest plongé dans l'ombre. L'un d'eux berce quelque chose de brillant dans ses bras.

Trois **bâtards** sont enfermés ici. L'un d'eux berce un bougeoir de cuivre poli comme si c'était une poupée. Il attaque quiconque tente de s'en emparer.

S15b. Bâtards querelleurs

> Quatre bâtards se battent parmi les débris de cette chambre à coucher pendant qu'un cinquième glousse en observant la scène, caché derrière une statue de bois peint représentant une sainte vêtue d'une robe.

Cinq **bâtards** sont enfermés ici. Les quatre qui se battent n'essayent pas de s'entretuer, mais plutôt d'imposer leur domination. Ils arrêtent de se battre si un personnage les sépare.

La statue fait un peu plus de 1,50 mètre de haut. Elle est sculptée dans un seul bloc de bois et représente sainte Markovia. Si on l'examine de plus près, on remarque des marques de morsure un peu partout à sa surface.

S15c. Bâtards incantateurs

> Sept bâtards sont assis par terre, en cercle, au milieu de cette pièce. Ils semblent psalmodier l'incantation d'un sort.

Ces sept **bâtards** tentent de lancer un sort qui est censé faire sonner la cloche de l'abbaye pour que le repas leur soit servi. Ils bredouillent un charabia non magique.

S15d. Bâtards affamés

> Neuf bâtards se tiennent silencieux au milieu de cette pièce et lancent des regards affamés vers l'embrasure de la porte.

Clovin n'a pas nourri ces neuf **bâtards** depuis des jours, car il ne les apprécie pas. Les bâtards tentent de tuer quiconque entre dans la salle.

S15e. Horde de bâtards

> Dans cette salle s'entassent des bâtards vautrés dans leur propre crasse. Le sol est jonché d'os rognés.

Seize **bâtards** hurlants sont enfermés ici. Les os sont tout ce qu'il reste des bâtards morts et dévorés ici. Les survivants supplient qu'on les nourrisse.

S15f. Bâtards danseurs et chanteurs

> Huit bâtards gambadent au milieu des débris de cette chambre à coucher en poussant la chansonnette. L'un d'eux lève une statuette dorée et luisante à la tête de cette folle déambulation.

Les huit **bâtards** chantent les paroles suivantes :

Le diable occupe sa sombre demeure
Sur le pilier embrumé.
Il goûtera d'abord son sang si délicieux
Puis il devra la tuer.

Ils fondent en larmes si on leur prend leur trésor.

Trésor. La statuette dorée représente sainte Markovia et vaut 250 po. Elle confère à une créature d'alignement Bon qui la porte un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

S15g. Bébés bâtards

> Des bâtards crasseux bercent des petits braillards dans les coins jonchés de débris de cette salle, tandis que plusieurs autres petits jouent, crient et se frappent avec des brindilles.

Cette salle contient dix **bâtards**. Trois d'entre eux s'occupent des bébés bâtards non-combattants.

S15h. Fortin des bâtards

> Cette salle contient un fortin fait de débris de meubles entassés et de rideaux déchirés. Vous entendez un gloussement machiavélique provenant de l'intérieur du fortin.

Deux **bâtards** vivent dans le « fortin » et refusent d'en sortir à moins d'être appâtés avec de la nourriture. Ils bénéficient d'un abri important tant qu'ils restent cachés sous les débris.

S16. Cave à vins

> Les marches de pierre descendent de six mètres vers une cave contenant dix tonneaux de vin et un porte-bouteilles de bois en forme de L rempli de bouteilles de vin.

Les tonneaux au milieu de la pièce sont vides. Le nom des vins, ainsi que celui de l'exploitation viticole (le Magicien des vins), sont pyrogravés sur les tonneaux. Ceux posés contre le mur est contiennent de la Purée de raisins rouges n°3, un vin bon marché. Les quatre tonneaux contre le mur sud contiennent du Béguin du dragon rouge, un vin de qualité.

Le porte-bouteilles contient trente-trois bouteilles de Purée de raisins rouges n°3 et vingt-quatre bouteilles de Béguin du dragon rouge.

Trésor

Parmi les bouteilles de vin dans le porte-bouteilles, il y en a une sans bouchon et avec une étiquette sur laquelle on peut lire « Champagne du Stomp ». Elle contient un *parchemin de festin des héros* enroulé.

S17. Grenier et beffroi

Les créatures sur la courtine (zone S18) qui écoutent à la porte de cette salle entendent les douces notes d'une musique jouée sur un instrument à cordes.

L'escalier de bois grimpe de six mètres vers un grenier au toit en pointe avec une porte au milieu du mur sud. Des lanternes éteintes sont accrochées aux chevrons et une corde pend d'une cloche en cuivre logée dans le beffroi à une hauteur de neuf mètres. Dans cette pièce résonnent les notes d'une belle musique – une mélodie si enchanteresse qu'elle ajoute un peu de chaleur bienvenue dans cette pièce glaciale.

Une forme humanoïde allongée sur une table de bois est recouverte d'un drap noir. La musique ne semble pas la tirer de son sommeil.

Un lit de camp, encombré de fourrures et entouré de bouteilles de vin vides, est posé dans le coin nord-est. Une lampe à huile brûle sur une table proche, révélant la silhouette d'une petite créature bicéphale. Elle est assise sur un coin du lit et tient une viole entre ses jambes. Avec un membre en forme de pince de crustacé, il tient le manche de l'instrument tout en frottant doucement les cordes avec un archet qu'il tient dans sa main humaine.

C'est dans ce grenier que l'Abbé crée ses golems de chair. Des aiguilles, du fil, des scies et autres outils sont posés sur une petite table dans le coin nord-ouest.

Si quelqu'un fait sonner la cloche, une cacophonie explose dans la cour et l'aile est alors que les bâtards hurlent « Manger ! » Les créatures continuent de crier tant qu'elles ne sont pas nourries.

Clovin Bellevue, le domestique de l'Abbé, est un **bâtard** (voir l'annexe D) Neutre Mauvais bicéphale qui habite ici. Il joue très bien de la viole lorsqu'il a bu et la musique l'aide à endormir sa tête à moitié formée. Sous les fourrures de son lit sont cachées trois bouteilles de Purée de raisins rouges n°3. Plusieurs bouteilles de vin vides sont éparpillées par terre autour du lit.

Jouer Clovin

Clovin fait 1,38 mètre et possède la corpulence d'un tonneau. Sa tête droite est complètement formée et associe les traits d'un homme aux cheveux épars à ceux d'une chèvre avec ses petites cornes. Sa tête gauche est deux fois moins grosse et présente les traits d'un mignon chérubin en partie recouverts de peau de crocodile. Clovin possède une pince de crabe à la place de sa main gauche et une patte d'ours à la place de son pied droit. Il porte une bure de moine qui lui va mal et une corde de chanvre en guise de ceinture.

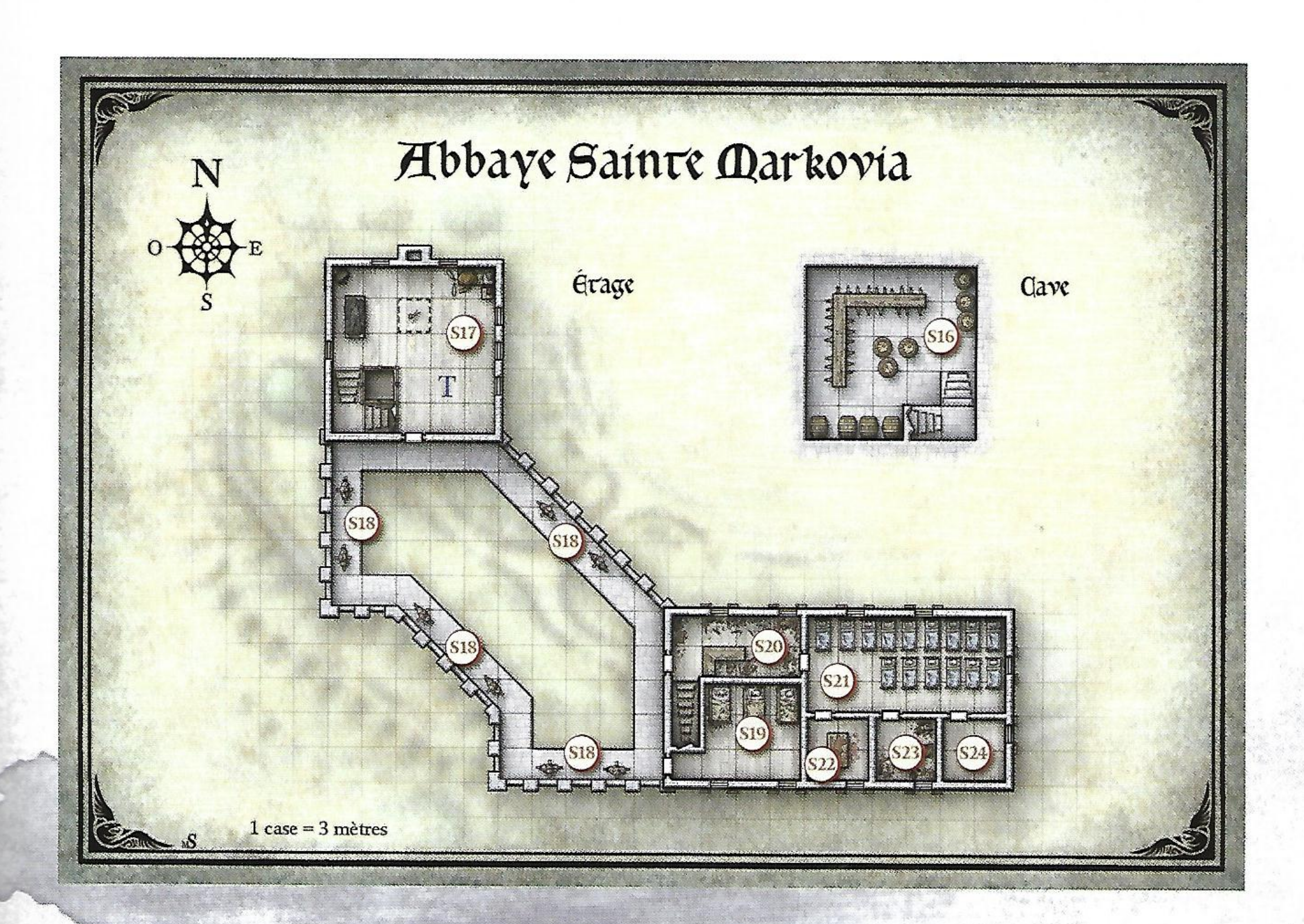
Clovin est le fidèle tyran au service de l'Abbé, mais les autres bâtards le méprisent et l'accusent de garder toute la nourriture pour lui et de les affamer lentement jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il aimerait bien, mais l'Abbé le lui a interdit.

Clovin possède le trait bicéphale (voir le profil des bâtards dans l'annexe D). La phrase suivante résume sa folie : « Je suis sain d'esprit quand je suis saoul. » Il est presque toujours ivre, mais pas au point de diminuer ses aptitudes au combat, et ses performances musicales sont meilleures lorsqu'il est ivre.

La plus grande tête se charge des discours, car la plus petite a la langue fourchue d'un serpent et ne peut rien faire à part siffler et produire d'autres sons horribles.

Destination de téléportation

Les personnages téléportés vers cet endroit depuis la zone K78 du château de Ravenloft apparaissent à l'endroit indiqué par un T sur la carte.





Clovin Bellevue

La chose sur la table

Lisez ceci si les personnages lèvent le drap noir qui recouvre la forme sur la grande table :

> Sous le drap est étendue une créature formée par des morceaux de corps cousus les uns aux autres. Certaines parties du corps sont les vôtres, vous les reconnaissez !

La créature sur la table semble faite avec des morceaux des corps des personnages, ce qui est bien évidemment impossible. La volonté de Strahd est en train de leur jouer un mauvais tour. Si un personnage touche l'effroyable créature, sa véritable apparence leur est révélée :

> Vos yeux vous jouent des tours, car ce sont des morceaux de corps prélevés sur les cadavres de femmes inanimés, gris et froids qui se trouvent réellement sur la table, prêts à être cousus les uns aux autres pour former une épouvantable créature.

Les morceaux de corps ont été récupérés dans les tombes de Krezk. Ce sont des restes – des morceaux que l'Abbé a décidé de ne pas utiliser pour créer la fiancée de Strahd (voir la zone S13).

S18. Courtine

> Des épouvantails sont posés, tournés vers l'extérieur, le long de la courtine de l'abbaye. Ils portent des chemises de mailles abîmées et des lances aux pointes rouillées. La cour en contrebas est camouflée par la brume.

Les épouvantails sont montés sur des supports de bois. Ils ne sont aucunement animés, malgré leur aspect effrayant quand on les regarde de loin.

Le chemin de ronde sur la courtine se situe à 4,50 mètres au-dessus du sol de la cour. Les créatures qui passent par-dessus les créneaux au sud-ouest font une chute de 120 mètres jusqu'en bas de la falaise.

S19. Caserne

> Des lits de camp tous détruits par le temps sont entassés le long des murs de cette salle de neuf mètres de côté où flotte une odeur de moisi.

Il y a longtemps, l'abbaye employait des gardes pour défendre sa courtine et ils se reposaient ici.

Esméralda d'Avenir

Si les personnages ne l'ont pas déjà rencontrée ailleurs, **Esméralda d'Avenir** (voir l'annexe D), la chasseuse de vampires, est ici en train de préparer la prochaine étape de son plan.

Esméralda s'est faufilée dans Krezk en profitant de l'obscurité pour ne pas se faire repérer et a rejoint l'abbaye dans l'espoir d'obtenir des informations sur Strahd et son domaine auprès des occupants du lieu. Après avoir rencontré l'Abbé et la « fiancée » de Strahd (zone S13), Esméralda s'est rendu compte que l'Abbé était fou. Il lui a dit qu'il attendait la visite de Strahd pour qu'il rencontre sa future épouse. Esméralda a décidé d'attendre la venue du vampire pour tenter de le détruire loin du château de Ravenloft et de l'endroit où il peut se régénérer. Elle a l'intention de créer un cercle magique dans cette pièce pour plus de précautions.

En tant qu'invitée de l'Abbé, Esméralda est libre d'aller et venir comme elle l'entend. Si les personnages semblent concernés par le combat contre Strahd, elle abandonne son plan et leur propose de se joindre à eux.

S20. Bureau de l'étage

> Un comptoir de bois en forme de L est posé à l'entrée de ce bureau spacieux. Tous les autres meubles ont été détruits par la pourriture, ne laissant que des tas de bois vermoulu et de tissu aux couleurs passées.

Le bois du comptoir est vieux, lisse et fragile. Il ne reste rien de valeur dans cette pièce. Si les personnages n'ont pas déjà débarrassé l'asile (zone S15) de ses occupants, ils entendent les gémissements, les rires et les cris des bâtards enfermés au rez-de-chaussée. Les clameurs continuent au fil de leur exploration des zones S21 à S24 vers l'est.

S21. Hôpital hanté

> Cette pièce spacieuse contient des cadres de lit en fer forgé soigneusement disposés en deux rangées. Des toiles d'araignée et des bouts de matelas pourris sont accrochés à chaque cadre.
>
> Dans le mur sud se trouvent trois portes. Sur chacune d'elles est fixée une plaque où on peut lire, d'ouest en est, Salle d'opération, Crèche et Morgue.

Six **ombres** hantent cette salle. Ce sont les restes d'âmes sombres mortes il y a longtemps. Les créatures attendent

qu'un ou plusieurs personnages avancent de 3 mètres au moins à l'intérieur de la salle avant de surgir des ombres ordinaires pour attaquer. Les ombres ne peuvent pas quitter cette pièce.

S22. Salle d'opération

> Une table tachée de sang est posée au milieu de cette salle par ailleurs vide.

Lisez ceci la première fois qu'un personnage touche la table :

> Un cri résonne dans la salle, un cri qui remonte le couloir du temps. Il est suivi par d'autres cris moins puissants poussés par les créatures mortes sous les coups de scalpel. Les cris se font de moins en moins audibles puis se taisent pour devenir de simples souvenirs terrifiants.

Cette pièce ne contient rien de valeur.

S23. Crèche

> Cette salle contient les débris de vieux berceaux de bois.

Si les personnages fouillent la salle, l'un d'eux (déterminé au hasard) voit le reflet d'une silhouette dans les carreaux de la fenêtre : une nonne en robe blanche qui se tient dans l'embrasure de la porte. On ne voit rien dans l'embrasure si on tourne le regard vers la porte et le reflet ne réapparaît pas.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est sous les débris de l'un des berceaux.

S24. Morgue

> Un corbeau est perché sur le rebord de la fenêtre de cette pièce par ailleurs vide.

Si les personnages s'approchent du **corbeau**, il s'envole pour aller se poser sur l'épaule de l'épouvantail le plus proche dans le jardin (zone S9).

Un personnage qui tue le corbeau est maudit. Tant que cette malédiction persiste, le personnage est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Un sort de *restauration supérieure*, de *lever une malédiction* ou une magie similaire met fin à la malédiction.

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent Krezk et l'abbaye.

Quelque chose de vieux

Cet événement peut survenir si les personnages ne ramènent pas Ilya, le fils du bourgmestre, d'entre les morts, par choix ou parce qu'ils en sont incapables.

S'il est vivant, l'Abbé apprend le décès récent d'Ilya et, sous son apparence humaine, va rendre visite au bourgmestre dans sa masure. Si un ou plusieurs personnages sont présents dans la maison, ils entendent quelqu'un frapper à la porte. Sans prendre le temps de se présenter, l'Abbé dit au bourgmestre et à son épouse qu'il veut relever leur fils d'entre les morts. Il affirme que les « dieux de lumière » souhaitent restaurer la lignée de la famille Krezkov.

Les personnages peuvent tenter d'empêcher la résurrection d'Ilya Krezkov. Sinon, le bourgmestre va déterrer le cadavre de son fils. Sans avoir besoin des composantes matérielles normalement nécessaires, l'Abbé lance *relever les morts* et ramène Ilya à la vie avec 1 point de vie. Anna Krezkov couvre l'Abbé et sainte Markovia d'éloges pour cet acte généreux avant de s'occuper de son fils. Le bourgmestre, son chagrin disparu, pense s'être mépris sur le compte de l'Abbé mais n'a aucun moyen de rembourser cet incroyable acte de bonté.

Développement

Ilya Krezkov revient à la vie avec une forme aléatoire de folie à durée illimitée (voir « Les effets de la folie » au chapitre 8, « Diriger une partie », du *Dungeon Master's Guide*). L'Abbé se sert de la résurrection d'Ilya pour inciter le bourgmestre à accomplir une quête inhabituelle (voir « Quelque chose d'emprunté », plus loin).

Quelque chose de neuf

Les personnages apprennent qu'une villageoise de Krezk appelée Dimira Yolensky (non-combattante humaine, LB) est sur le point d'accoucher. On demande à une sage-femme du village, Kretyana Dolvof (**roturière** humaine ; LB), de venir dans la masure de Dimira pour l'aider à mettre son enfant au monde. En l'absence d'un prêtre, l'épouse du bourgmestre, Anna Krezkov, est elle aussi appelée pour superviser l'heureux événement et prier pour la survie de l'enfant et de sa mère.

Dimira donne naissance à un garçon en bonne santé, mais le bébé ne crie pas à la naissance. Pendant que la mère dorlote son nourrisson, les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 remarquent que Kretyana semble très inquiète. S'ils interrogent la sage-femme, celle-ci leur dit discrètement : « L'enfant n'a pas d'âme. Quelle tristesse. »

L'éducation de Kretyana la pousse à croire que les nouveau-nés naissent sans âme s'ils ne pleurent pas à la naissance. Elle en est même venue à croire, ce qui est vrai, que la plupart des Baroviens n'ont pas d'âme.

Quelque chose d'emprunté

L'Abbé cherche une robe de mariée. Il sait que ses bâtards sont incapables de lui trouver une telle robe. Il rend donc visite au bourgmestre Krezkov et lui donne un mois pour lui trouver une robe, soit en compensation après avoir relevé son fils d'entre les morts (voir « Quelque chose de vieux» ci-dessus), soit en le menaçant de mort.

Personne à Krezk ne peut confectionner une telle robe. Le bourgmestre n'a donc pas le choix et doit chercher ailleurs. Anna, son épouse, dit qu'elle devrait mener elle-même un groupe de villageois convenablement armés vers Vallaki à l'est.

Anna Krezkov (**noble** humaine, LB) dit au revoir à son mari et quitte le village, accompagnée par deux **gardes**, quatre **roturiers** et une **mule** chargée de provisions. Si les personnages sont présents, le bourgmestre les supplie de l'escorter. S'ils acceptent, déterminez comme à l'accoutumée les éventuelles rencontres aléatoires pendant leur périple sur la vieille route de Svalich. S'ils parviennent à convaincre les gardes aux portes de Vallaki de les laisser entrer, Anna et les personnages peuvent commencer à

chercher une robe de mariée ou un couturier. Les couturiers du village peuvent en confectionner une pour 50 po, mais Anna ne peut se permettre une telle dépense et la robe ne sera pas terminée à temps. Les couturiers n'hésitent alors pas à signaler que la baronne Petrovna, l'épouse du bourgmestre de Vallaki, possède une jolie robe de mariée blanche (voir le chapitre 5, zone N3p). La baronne, ravie de pouvoir faire plaisir, est heureuse de donner sa robe pour une bonne cause, même si son mari ne le permettra pas et ne se soucie absolument pas des problèmes que connaît Krezk.

Si les personnages n'accompagnent pas Anna lors de sa quête, les dangers de la nature sauvage viennent à bout de son expédition et aucun survivant ne revient au village. Krezkov envoie d'autres villageois pour les retrouver, mais eux non plus ne reviennent pas. Peu enclin à risquer plus de vies, Krezkov se rend à l'abbaye pour la première fois de sa vie et s'excuse, désespéré, auprès de l'Abbé, mais celui-ci n'en a cure. Les personnages peuvent escorter le bourgmestre jusqu'à l'abbaye ou espionner la conversation entre le bourgmestre et l'Abbé. Le cas échéant, ils entendent l'Abbé promettre un « châtiment divin » en guise de punition.

Le soir qui suit la visite du bourgmestre, l'Abbé lâche tous les bâtards enfermés dans l'asile de l'abbaye (zone S15) et les pousse à se rendre dans le village. Les bâtards volent des cochons, des poulets et tout ce qui est comestible. Aucun villageois n'est blessé, mais leurs réserves de nourriture sont pillées et 2d6 bâtards sont tués. Les bâtards survivants retournent à l'abbaye avec leur butin. Le bourgmestre est si désemparé qu'il se pend aux chevrons de sa masure quelques jours plus tard.

Les personnages peuvent empêcher tout ceci d'arriver en livrant la robe à l'Abbé. Ils peuvent également mettre un terme aux troubles en arrêtant les bâtards lors de leur descente sur le village ou en tuant l'Abbé avant cela.

Développement

Si la robe de mariée de Lydia Petrovna est livrée à l'Abbé, il honore l'accord passé avec les personnages. Si les personnages utilisent une supercherie magique (par exemple, en créant l'illusion d'une robe), l'Abbé devient hostile envers eux une fois la supercherie découverte.

Quelque chose de bleu

Cette rencontre a lieu si les personnages amènent Ireena Kolyana à Krezk, comme le leur a suggéré le prêtre Donavich (voir le chapitre 3, zone E5f).



Ireena entend une voix douce l'appeler. Elle la guide jusqu'au bord du bassin sacré (zone S4). Lisez ceci si les personnages la suivent :

> Une fois Ireena au bord du bassin, une image apparaît à la surface de l'eau bleue scintillante : celle d'un beau jeune homme à l'air gentil et au visage noble. La tristesse exprimée par ses yeux se transforme soudainement en joie.
>
> « Tatyana ! dit-il. Cela fait si longtemps ! Viens, mon amour. Rejoins-moi enfin. »
>
> Ireena pousse un cri de surprise et pose une main sur son cœur. « Sergei, mon bien-aimé ! De ton vivant, tu étais un prince et un homme de foi. Nous devions nous marier il y a longtemps. Est-ce ce bassin sacré qui incite ton esprit à venir jusqu'à moi ? » Elle tend la main vers la surface de l'eau alors qu'une main aqueuse s'élève pour s'en emparer.

Si les personnages interviennent et éloignent Ireena de la main aqueuse, celle-ci replonge dans le bassin, l'image de Sergei disparaît et elle se met à pleurer en criant son nom.

Lisez ceci si les personnages laissent la main l'emmener :

> Ireena est attirée dans le bassin et embrasse Sergei sous la surface de l'eau ondoyante. Vous n'avez jamais vu un couple aussi heureux alors qu'ils commencent à disparaître sous l'eau.

L'esprit de Sergei emporte Ireena vers un endroit où Strahd ne peut lui nuire. Elle est désormais en sécurité à ses côtés.

Que Sergei emporte ou non Ireena, Strahd ressent les retrouvailles du couple et réagit de la façon suivante :

> Un roulement de tonnerre secoue la région et de sombres nuages se rassemblent pour former un effroyable visage. De derrière les montagnes s'écrie une voix grave et mauvaise : « Elle est à moi ! » Un terrible craquement se fait entendre alors qu'un éclair bleu déchire le ciel et vient frapper le bassin.

Chaque créature située à 4,50 mètres du bassin doit réussir un test de Dextérité DD 17 pour ne pas être jetée à terre. L'explosion provoque également l'effondrement du kiosque. Une créature dans l'eau au moment où frappe l'éclair doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle échoue, elle subit 44 (8d10) dégâts de foudre, sinon la moitié seulement.

La colère de Strahd met fin à la bénédiction du bassin, en détruisant la magie de son eau et en empêchant l'esprit de Sergei de s'y manifester à nouveau.

Développement

Si Sergei et Ireena se retrouvent, Strahd ne peut plus s'emparer d'Ireena. Strahd tient les personnages responsables de cette perte et cherche à les détruire. Peu de temps après, il ordonne à l'un de ses domestiques de remettre une lettre aux personnages qui les invite à se rendre au château de Ravenloft. Si les personnages ouvrent et lisent la lettre, montrez aux joueurs « L'invitation de Strahd » dans l'annexe F. Si les personnages se rendent au château, ils ne font aucune rencontre aléatoire en chemin.

Chapitre 9 : La passe de Tsolenka



LA PASSE DE TSOLENKA EST UNE ROUTE de gravier en altitude qui longe le mont Ghakis. La route débute au carrefour du Corbeau (chapitre 2, zone R) et se poursuit pendant dix kilomètres et demi jusqu'à un corps de garde (zones T1-T3) et une tour de garde (zones T4-T6) ainsi qu'un pont de pierre (zones T7-T9) qui enjambe la rivière de la Luna. Le vent et la neige compliquent la traversée de la passe. Sans protection contre le froid, les personnages qui ne sont pas vêtus d'une tenue adaptée à ce type de climat subissent la nuit les effets du froid extrême (voir « Le climat » au chapitre 5, « L'environnement des aventures », du *Dungeon Master's Guide*).

Zones de la passe

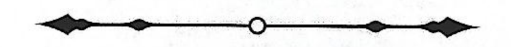
Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de la passe de Tsolenka à la page 158. Ces édifices se composent de blocs de pierre parfaitement ajustés et leurs parois ne peuvent être escaladées sans aide magique ou matériel d'escalade.

T1. Herse du corps de garde

Lisez ceci quand les personnages approchent par l'ouest :

> La saillie rocheuse sur laquelle se trouve la route de montagne se rétrécit. À gauche, les falaises verglacées s'élèvent à pic vers les sombres nuages agités. À droite, le sol se dérobe et plonge dans un océan de brume. Devant, malgré le vent et la neige, vous percevez un haut rempart de pierre noire au sommet hérissé de pointes et de statues de vautours démoniaques avec des têtes cornues. Au centre du rempart se trouve une herse de fer abaissée derrière laquelle brûle un rideau de flammes vertes.
>
> De l'autre côté du sombre rempart, une tour de garde de pierre blanche, au sommet orné de statues dorées représentant de puissants combattants, est bâtie tout au bord de la montagne.

Le corps de garde fait 9 mètres de haut. Les remparts adjacents au sommet hérissé de pointes de pierre font 6 mètres de haut. Si les personnages contournent l'édifice en volant ou en l'escaladant, les statues sur le corps de garde (zone T2) s'animent et attaquent.



LA ROUTE TOURNAIT ET GRIMPAIT EN FAISANT *de grands lacets sur ce versant du mont Ghakis. L'air ne se réchauffait pas, bien au contraire, et la neige se faisait de plus en plus fréquente jusqu'au moment où elle recouvrait tout.*

– Strahd von Zarovich
dans *Moi, Strahd : les mémoires d'un vampire*

Si les personnages approchent à 3 mètres ou moins de la herse, elle se lève d'elle-même dans un vacarme métallique. Elle reste levée pendant 1 minute avant de se refermer.

T2. Statues de démon

Ces statues sont en réalité deux **vrocks** pétrifiés. S'ils sont attaqués ou si les personnages contournent le corps de garde, les vrocks reprennent leur apparence normale et attaquent jusqu'à ce qu'on les détruise, en poursuivant les fuyards.

T3. Rideau de flammes vertes

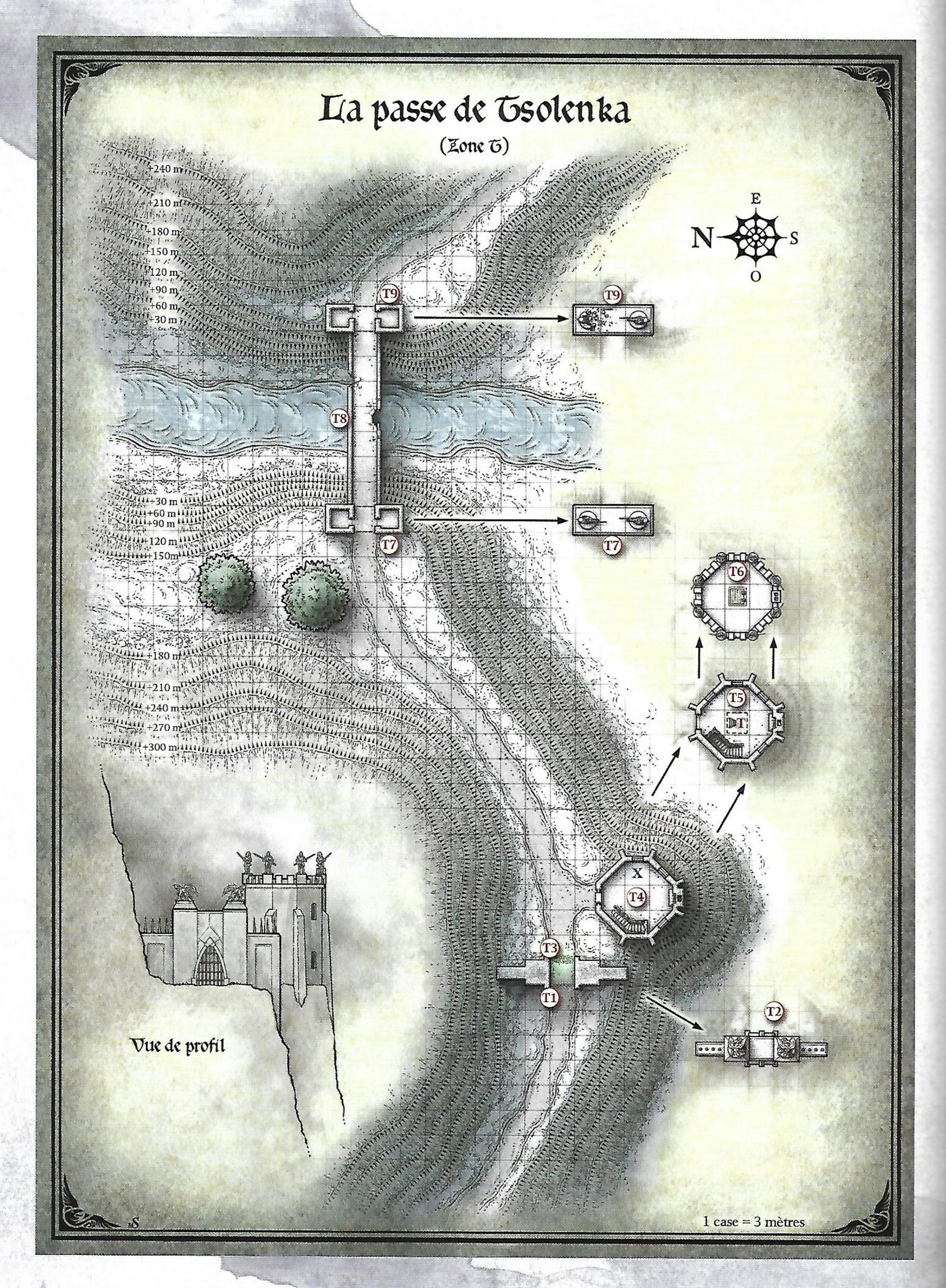
Un rideau de flammes vertes brûle dans le porche voûté à l'est du corps de garde. Les créatures qui entrent dans ces flammes pour la première fois lors d'un tour ou qui y commencent leur tour subissent chacune 33 (6d10) dégâts de feu.

L'incantation réussie d'une *dissipation de la magie* (DD 16) réprime le rideau pendant 1 minute. Celui-ci est également réprimé s'il se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie*.

T4. Rez-de-chaussée de la tour de garde

La porte de la tour est en bois renforcé de bandes de fer et barrée de l'intérieur. Un personnage peut l'enfoncer en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 22.




La passe de Tsolenka
(Zone T)
+240 m
+210 m
+180 m
+150 m
120 m
+90 m
+60 m
+30 m
N
E
S
O
T9
T9
T8
+30 m
+60 m
+90 m
120 m
+150 m
T7
T7
T6
+180 m
+210 m
+240 m
+270 m
+300 m
T5
T4
X
T3
T1
T2
Vue de profil
1 case = 3 mètres

> Une cheminée froide se trouve à côté de la porte d'entrée et le vent hurle en s'engouffrant dedans. Un escalier de pierre monte le long du mur sud. Trois fenêtres donnent sur un océan de brume.

L'escalier monte sur 6 mètres vers la zone T5.

Destination de téléportation

Les personnages téléportés vers cet endroit depuis la zone K78 dans le château de Ravenloft apparaissent à l'endroit indiqué par un X sur la carte.

T5. Étage de la tour de garde

> L'étage est une véritable glacière dont presque tous les murs sont percés de fenêtres. Une échelle en fer rouillé monte jusqu'à une trappe en bois. Au-dessus de la cheminée de pierre est fixée une tête de loup sanguinaire. Le vent hurle à la place de l'animal en s'engouffrant dans le conduit de cheminée.

La trappe au plafond s'ouvre en grinçant quand on la soulève. Elle permet d'accéder au toit de la tour (zone T6) sous un ciel gris orageux.

T6. Toit de la tour de garde

> Des statues de trois mètres dorées à l'or fin ornent les créneaux, tournées vers l'extérieur. Chacune représente une femme chevalier, lance en main. Le vent glacé soulève la neige sous laquelle vous apercevez des squelettes humains portant des armures rouillées.

Le toit est à une hauteur de 12 mètres et se trouve à 162 mètres au-dessus de la vallée embrumée en contrebas. Une trappe de bois dans le sol grince lorsqu'on l'ouvre en la soulevant, révélant la zone T5 en dessous.

Les squelettes sont les restes des quatre gardes postés ici il y a longtemps. Ils ont des bouts de vêtements en lambeaux, des arcs longs et des flèches brisés, des lames rouillées dans des fourreaux abîmés et des cottes de mailles rouillées.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, lisez ceci :

> La neige tourbillonnante prend la forme de jeunes femmes à la silhouette fine. Le vent hurle : « Partez ! Le trésor est à nous ! »

Ces formes sont celles de six vierges des neiges. Utilisez le profil du **spectre** en le modifiant de la façon suivante :

- Les vierges des neiges sont immunisées contre les dégâts de froid
- L'attaque d'absorption de vie des vierges des neiges inflige des dégâts de froid à la place de dégâts nécrotiques

Les vierges ne parlent pas et ne sont pas intéressées par ce que les personnages ont à dire. S'ils ne partent pas d'emblée, elles passent à l'attaque. Quand la dernière vierge est vaincue, le trésor que les personnages cherchent apparaît par magie dans la neige qui tourbillonne au sommet de la tour.

T7. Arche ouest

Lisez ceci quand les personnages s'approchent du pont :

> La passe enneigée aboutit à une gorge enjambée par un pont de pierre. Aux deux extrémités du pont se trouve une arche de pierre de neuf mètres de haut et de large. Au sommet de chacune s'élèvent deux statues de chevaliers en armure montés à cheval, armés de lances et placés l'un en face de l'autre, comme s'ils se chargeaient. Le vent mordant hurle, tels des loups, en traversant la gorge.

L'arche ouest contient des postes de garde vides, un de chaque côté du pont. Ces pièces de 3 mètres de côté fournissent un abri contre le vent hurlant.

T8. Pont de pierre

> Les parapets de chaque côté du pont de pierre sont partiellement effondrés, mais le pont semble intact. Un cavalier vêtu d'une cape noire monté sur un cheval aussi noir que du charbon garde le milieu du pont.

Le cavalier emmitouflé dans sa cape est une manifestation de Strahd von Zarovich, un sinistre avertissement pour dissuader les personnages de progresser plus avant. S'ils interagissent avec la manifestation d'une façon ou d'une autre, le cavalier et le cheval se dispersent comme de la cendre dans le vent.

À cent cinquante mètres en dessous du pont s'écoule la Luna, à peine visible à travers le brouillard. On peut traverser sans risque le pont de 3 mètres de large et de 27 mètres de long, même si sa surface est parfois glissante.

T9. Arche est

> L'une des statues du sommet de cette arche s'est effondrée, ne laissant que les pattes arrière du cheval. La passe montagneuse continue au-delà.

Cette arche contient des postes de garde de 3 mètres de côté, un de chaque côté du pont. Les deux sont vides.

Derrière cette arche, la passe de Tsolenka longe le versant montagneux pendant quatre kilomètres et demi avant de bifurquer vers le nord et le sud. La bifurcation vers le nord mène au temple d'Ambre (chapitre 13). Celle vers le sud continue de longer le mont Ghakis jusqu'à s'engouffrer dans les brumes mortelles qui cernent la Barovie (voir la section « Les brumes de Ravenloft » au chapitre 2).

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser l'un, l'autre ou les deux événements suivants lorsque les personnages empruntent la passe de Tsolenka.

Le roc du mont Ghakis

Au moment où les personnages traversent le pont de pierre (zone T8) de l'est vers l'ouest, probablement en revenant du temple d'Ambre (chapitre 13), ils sont repérés par un



roc qui a réussi à survivre dans les montagnes pendant plusieurs milliers d'années. Le roc possède un grand nid au sommet du mont Ghakis au sud-est et se nourrit de poissons qu'il pêche dans le lac proche.

Lisez ceci quand le roc du mont Ghakis fait son apparition :

> Une créature d'une taille inimaginable plonge sur le pont. C'est un oiseau si énorme que ses ailes occultent le ciel.

Le roc attaque une créature au hasard sur le pont et s'empare de préférence d'un cheval ou d'une mule si l'un de ces animaux est présent. Sinon, il attaque un membre du groupe. Il ne peut atteindre les personnages cachés dans les postes de garde aux extrémités du pont. S'il ne peut rien attaquer lors de son tour, le roc pousse un effroyable cri perçant et retourne en volant vers son nid.

La charge de Cornesang

Pendant leur périple dans la passe de Tsolenka, les personnages rencontrent une bête que les druides et les berserkers de Barovie appellent Sangzor (« Cornesang ») :

> La route devant vous est taillée dans le flanc de la montagne qui s'élève à pic d'un côté et plonge dans le vide de l'autre. La brume et la neige réduisent grandement la visibilité et le vent hurlant vous traverse comme la lame d'un couteau.

Le groupe est surpris si aucun personnage ne possède une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus. Sinon, lisez ceci :

> Une chèvre de deux mètres soixante-dix de haut est perchée au sommet d'un rocher escarpé au-dessus de votre position. Le gris de son pelage est parfaitement identique à celui de la roche du versant montagneux. Elle baisse la tête, ses yeux brillant de méchanceté.

Sangzor est une **chèvre géante** réputée pour sa résistance surnaturelle et son penchant pour le mal. Les montagnards la chassent depuis des années. Modifiez son profil de la façon suivante :

- Elle a une Intelligence de 6 (modificateur de −2) et son alignement est Chaotique Mauvais.
- Elle a 33 points de vie.
- Elle bénéficie d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques.
- Son indice de dangerosité s'élève à 1 (200 PX).

La chèvre géante charge en dévalant le versant de la montagne (et en utilisant son pouvoir de charge) et tente un coup de bélier sur un personnage. Si cette attaque touche et que la cible rate son jet de sauvegarde, celle-ci fait une chute de 30 mètres le long du versant montagneux avant d'atterrir sur une corniche.

La chèvre prend la fuite si elle subit 10 dégâts ou plus. La brume et la neige empêchent de voir quoi que ce soit au-delà de 18 mètres. Une fois la chèvre hors de vue, elle disparaît en passant par une crevasse.

Développement

Un personnage qui porte la fourrure de Sangzor peut gagner le respect des berserkers du domaine de Strahd. Ils n'attaqueront pas le personnage ni ses compagnons à moins qu'ils ne les provoquent.

Chapitre 10 : Les ruines de Bérez



Bien avant la naissance d'Ireena Kolyana, une paysanne du nom de Marina habitait Bérez.

Strahd le vampire a rencontré Marina pour la première fois dans ce petit village sur les berges de la Luna. Marina ressemblait de manière saisissante à Tatyana, l'amour de Strahd, autant par son aspect physique que par son comportement, et son existence a obnubilé le vampire. Il l'a séduite au beau milieu d'une nuit et s'est repu de son sang mais, avant sa transformation en vampire, elle a été tuée par le bourgmestre de Bérez, Lazlo Ulrich, avec l'aide d'un prêtre local appelé frère Grigor, pour sauver son âme de la damnation. Fou de rage, Strahd a tué le prêtre et le bourgmestre puis s'est servi de son pouvoir sur la région pour provoquer la crue de la rivière, submerger le village et obliger les habitants à fuir. Plus tard, un marais s'est développé et a empêché le retour des villageois. Bérez est resté à l'état de ruine depuis.

Les ruines de Bérez sont désormais occupées par **Baba Lysaga** (voir l'annexe D), une personnalité presque mythique liée à l'histoire ancienne de Strahd. C'est une ermite qui passe la plupart de son temps à fabriquer et animer des épouvantails pour traquer et tuer les corbeaux et les corbeaux-garous qui infestent le domaine de Strahd. Lorsqu'elle ne met pas en œuvre sa magie maléfique, Baba Lysaga sacrifie des animaux en l'honneur de Mère Nuit et récupère leur sang pour s'y baigner lors des nuits de pleine lune. Ce rituel lui permet de retarder les effets du vieillissement extrême.

Baba Lysaga a récemment volé une pierre précieuse magique dans l'exploitation viticole du Magicien des vins (chapitre 12) dans l'espoir que les corbeaux-garous qui protègent l'exploitation tenteront de la récupérer. Elle l'a mise à l'abri dans sa hutte pour appâter ses ennemis et les tuer. La pierre précieuse a conféré un semblant de vie à sa hutte.

Les alentours des ruines

Le descriptif ci-dessous part du principe que les personnages arrivent à Bérez par le nord en suivant la piste qui part de la vieille route de Svalich. S'ils arrivent d'une direction différente, ne lisez pas la première phrase.

> La piste longe la rivière sur plusieurs kilomètres. La terre et l'herbe cèdent rapidement la place à un marais alors que la piste disparaît dans la terre spongieuse criblée de bosquets de roseaux et de mares d'eau stagnante. Un brouillard épais nappe la totalité du paysage. De vieilles fermes, aux toits pour la plupart effondrés, sont disséminées dans le marais, leurs murs recouverts de moisissure noire. Ces habitations décrépites semblent se tapir dans le bourbier, comme si elles avaient depuis longtemps abandonné leurs efforts pour s'extirper de la boue épaisse. Où que porte votre regard, des nuages de mouches noires assoiffées de sang s'agitent en tous sens.
>
> Le brouillard est beaucoup moins épais de l'autre côté de la rivière, là où une lumière étincelle au milieu d'un cercle de sombres pierres levées.

La profondeur de la rivière varie sans jamais dépasser 3 mètres. Muriel Vinshaw, un corbeau-garou sous forme humaine, se tapit dans le cercle de pierres levées (zone U6) et se sert d'une lanterne pour attirer l'attention des héros. Dans le village à proprement parler, le brouillard empêche une créature d'en voir une autre ou un objet situés à plus de 36 mètres.

Je n'avais rien d'autre à offrir *que mon propre sang, mais c'était à elle de l'accepter ou non. Et enfin, nous pourrions nous marier.*

– Strahd von Zarovich dans *Moi, Strahd : les mémoires d'un vampire*

Quelques sections de la route de terre ont survécu et ne sont pas considérées comme un terrain difficile, contrairement au reste du marais. Chaque fois que les personnages prennent un repos court ou long dans le marais, même s'ils se barricadent dans une bâtisse en ruine, ils sont dérangés par 1d4 nuées de mouches affamées (utilisez le profil de la **nuée d'insectes** [guêpes] du *Monster Manual*). Les nuées ne s'attaquent pas aux personnages s'ils se trouvent dans les zones U3 ou U5.

Les épouvantails du marais

Sept **épouvantails** montent la garde dans le marais. Ils ont l'apparence d'épouvantails ordinaires non magiques fourrés de plumes de corbeau. Ils ne s'animent que quand l'un d'eux est attaqué, dès que Baba Lysaga leur ordonne d'attaquer ou si quelqu'un active les crânes hurlants autour de l'enclos à chèvres de Baba Lysaga (voir la zone U2).

Zones de Bérez

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de Bérez à la page 164.

U1. Masures abandonnées

> En approchant de ce groupe de masures en ruine séparées par des murets de pierre, vous discernez une courte section de route en terre toujours intacte.

Les maisons ne contiennent que des meubles vermoulus et rien de précieux. Les murets qui séparent les masures font 90 centimètres de haut et on peut facilement les contourner ou grimper par-dessus.

U2. Manoir d'Ulrich

> Vers l'extrémité sud du village, en position surélevée, reposent les vestiges d'un manoir. Ne restent de lui que des tas de pierre et de poutres vermoulues. Des fenêtres cintrées et béantes vous observent. Au sud de la ruine, un jardin livré à lui-même se développe, entouré de murets effondrés qui ne parviennent plus à le contenir. À l'est de la ruine, quelqu'un a monté quelques grossières barrières de bois pour former un enclos circulaire occupé par plusieurs chèvres. Des crânes humains sont fixés au sommet des poteaux qui maintiennent les barrières en place.

Le manoir en ruine est jonché des restes vermoulus de meubles et d'éléments décoratifs. Le **fantôme** du dernier bourgmestre de Bérez, Lazlo Ulrich, hante la ruine. Il apparaît devant les personnages si ceux-ci fouillent le manoir :

> Un fantôme apparaît dans la brume sous la forme d'un homme très grand au visage mutilé et dont les entrailles pendent comme des cordes effilochées. Malgré sa présence intimidante, la lumière qui brille dans les yeux de l'apparition évoque la crainte. « Pourquoi envahissez-vous ma demeure ? Partez, je vous en conjure ! »

Strahd refuse de laisser l'esprit du bourgmestre Ulrich partir pour son dernier repos à cause de ce qu'il a fait à la pauvre Marina. Si on l'interroge, le fantôme raconte la triste histoire de Marina. Les personnages pourront offrir le repos éternel à l'esprit torturé d'Ulrich uniquement s'ils parviennent à le convaincre que Marina est revenue au monde en la personne d'Ireena Kolyana. Le fantôme doit donc voir Ireena en chair et en os et il ne peut pas sortir du manoir en ruine.

Le fantôme d'Ulrich est Neutre Bon. Il attaque s'il est menacé ou si les personnages commencent à fouiller la ruine du manoir en quête de trésors. Si les points de vie du fantôme sont réduits à 0, il réapparaît au bout de 24 heures. Les personnages reçoivent des points d'expérience en récompense de la rencontre avec le fantôme uniquement s'ils offrent le repos éternel à l'esprit d'Ulrich et non s'ils le défont au combat.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor est caché dans Bérez, le fantôme d'Ulrich indique aux personnages le véritable emplacement du trésor, en disant ceci à mesure qu'il disparaît :

> « Depuis le manoir, faites deux cents pas vers l'ouest et vous trouverez un monument voué à ma folie et au trésor que vous cherchez. »

Les personnages qui suivent les indications d'Ulrich arrivent dans la zone U5.

Sous-sol

Dans le manoir, un escalier de pierre permettant de descendre au sous-sol encore intact est enfoui sous les gravats. Un personnage seul peut déblayer les gravats en 4 heures et plusieurs personnages œuvrant ensemble peuvent réduire ce temps proportionnellement. Le sous-sol est une salle carrée de 9 mètres de côté avec des murs de pierre maçonnés, un plafond haut de 3 mètres soutenu par des étais de bois et un sol immergé sous 7 à 8 centimètres d'eau stagnante. Le sous-sol contient deux dizaines de tonneaux vermoulus et vides provenant de l'exploitation viticole du Magicien des vins. Sur chaque tonnelet est collée une étiquette sur laquelle on peut lire Champagne du Stomp.

Jardin

Le jardin derrière le manoir en ruine est complètement laissé à l'état sauvage. Plusieurs sculptures d'hommes et femmes nus au physique avantageux, ainsi que des bancs sculptés dans la pierre, sont cachées derrière les hautes herbes et des plantes grimpantes épineuses.

Quatre **serpents venimeux géants** attaquent les personnages qui avancent sur plus de 3 mètres dans le jardin.

Enclos des chèvres

Baba Lysaga capture des chèvres et utilise leur sang lors de ses rituels de longévité. Neuf **chèvres** sont enfermées dans cet enclos. Cinquante crânes humains sont fixés tous les 3 mètres sur les poteaux qui maintiennent en place les clôtures de l'enclos.

Il n'y a aucune porte pour entrer dans l'enclos et Baba Lysaga utilise son crâne volant (voir la zone U3) pour y entrer et en sortir. Si les personnages tentent de libérer les chèvres en démontant ou en endommageant la clôture, les crânes sur les poteaux se mettent à hurler pendant 1 minute. Le vacarme attire Baba Lysaga qui arrive dans son crâne volant au bout de 2 rounds, à 20 lors du décompte de l'initiative. Les crânes hurlants attirent également les sept **épouvantails** du marais (voir « Les épouvantails du marais », plus haut). Faites un seul jet d'initiative pour tous les épouvantails.

U3. Hutte de Baba Lysaga

> Une hutte de bois délabrée a été construite sur la souche d'un arbre qui devait être gigantesque. Les racines pourries dépassent de la surface du marais comme les pattes d'une énorme araignée.
>
> Un passage ouvert est visible sur un côté de la hutte, au pied duquel flotte le crâne retourné et évidé d'un géant. Deux cages de fer sont suspendues de part et d'autre du passage, tels d'effroyables ornements accrochés sur l'avant-toit d'une demeure. De nombreux corbeaux y sont enfermés. Ils crient et battent furieusement des ailes à votre approche.

Baba Lysaga (voir l'annexe D) est dans sa hutte à moins qu'un signe d'activité l'ait attirée ailleurs. Les cris des oiseaux sont comme de la musique à ses oreilles, mais le vacarme l'empêche d'entendre quiconque en approche. Seuls le hurlement des crânes de la zone U2 ou le fracas d'un combat proche sont suffisamment bruyants pour couvrir le cri des oiseaux.

Une **nuée de corbeaux** est enfermée à l'intérieur de chaque cage. Si ces oiseaux sont libérés, ils attaquent Baba Lysaga et ses épouvantails avec férocité. Chaque cage est maintenue fermée par les sorts de *verrou magique* de Baba Lysaga. Pour les ouvrir, il faut lancer déblocage ou réussir un test de Force DD 20. Un personnage peut aussi crocheter leur serrure s'il utilise des outils de voleur et réussit un test de Dextérité DD 20.

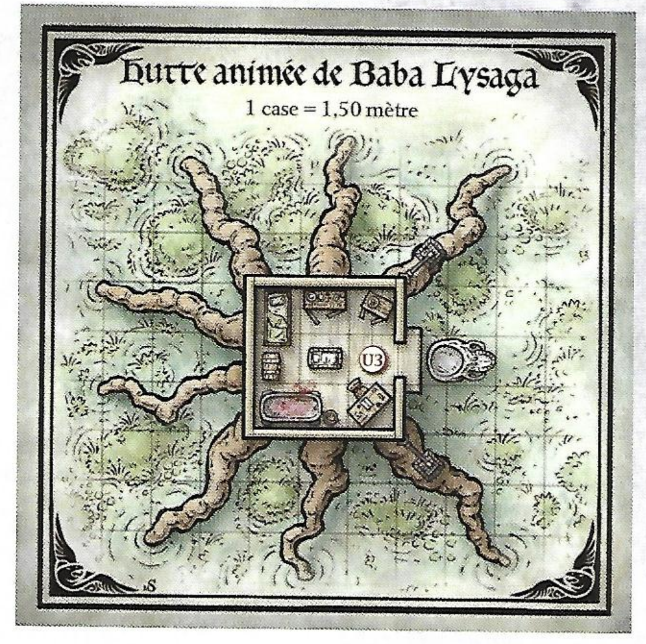
Crâne de géant

Le crâne renversé qui flotte près de la hutte est celui d'un géant des collines, que Baba Lysaga a évidé et transformé en moyen de transport. Il lévite sur place jusqu'au moment où Baba Lysaga lui ordonne de voler, ce qu'elle peut faire uniquement lorsqu'elle prend place à l'intérieur. Il a une vitesse en vol de 12 mètres. Personne d'autre qu'elle ne peut le contrôler. Une créature à l'intérieur du crâne bénéficie d'un abri important contre les attaques effectuées depuis l'extérieur. Le crâne est suffisamment grand pour accueillir une créature de taille Moyenne. Il possède une CA de 15, 50 points de vie et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Intérieur de la hutte

> La hutte consiste en une pièce de quatre mètres cinquante de côté bondée de vieux meubles, notamment un petit lit en bois, un meuble bas en osier, une mince garde-robe, une table de bois, un tabouret, un coffre de bois au couvercle arrondi renforcé de bandes de cuivre et une baignoire de fer tachée de sang. Au milieu de la pièce se trouve un horrible berceau de bois dans lequel est assis un petit enfant à l'aspect angélique. Tous les meubles, à l'exception du berceau, sont vissés au sol. Sous le berceau, une lumière verte filtre à travers les fissures du plancher vermoulu.

L'enfant et le berceau sont une illusion créée par Baba Lysaga avec son sort d'*illusion programmée*. Baba Lysaga appelle l'enfant « Strahd » et a créé l'illusion par pure folie, car elle se considère comme une mère protectrice.



Sous les lattes du plancher vermoulu de la hutte se trouve une cavité de 90 centimètres de profondeur contenant la pierre précieuse magique qui diffuse une lueur verte et que Baba Lysaga a volée dans l'exploitation viticole du Magicien des vins. Cette pierre précieuse permet l'animation de la hutte (voir « La hutte animée » dans la section « Événements spéciaux », plus loin). On peut arracher ou détruire les lattes du plancher en réussissant un test de Force DD 14. Les personnages peuvent aussi les casser en leur infligeant 10 dégâts. La hutte ne cède toutefois pas la pierre précieuse si facilement (voir « Hutte animée de Baba Lysaga » dans l'annexe D). Si la pierre précieuse est détruite ou retirée de la cavité, la hutte est neutralisée.

Baba Lysaga range ses robes sales dans la garde-robe et son assortiment de composantes de sort dans le meuble bas en osier. Elle utilise la baignoire pour se baigner rituellement dans du sang afin de stopper les effets du vieillissement (voir « Dons de Mère Nuit » dans la section « Baba Lysaga » de l'annexe D). Si les personnages s'approchent de la hutte au moment approprié sans se faire repérer, ils peuvent voir Baba Lysaga en train de se baigner.

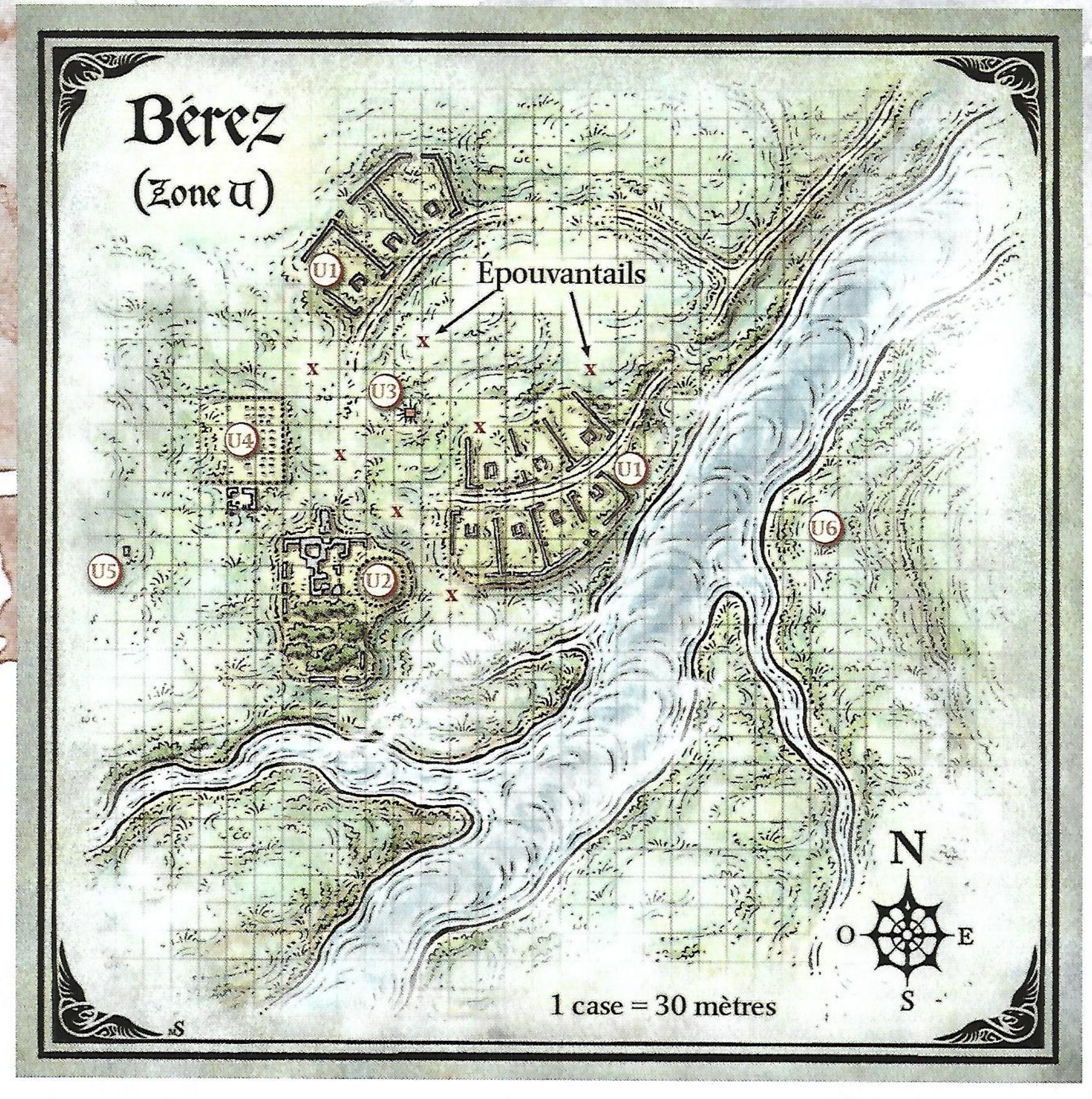
Trésor

Le coffre de bois dans la hutte est protégé par un *glyphe de protection* que l'on trouve en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 17. Le glyphe inflige 5d8 dégâts de foudre lorsqu'il se déclenche. L'ouverture du couvercle libère quatre **mains rampantes** qui combattent jusqu'à leur destruction. Le coffre contient également diverses choses prélevées par Baba Lysaga sur les cadavres d'aventuriers tués au fil des années :

- 1 300 po
- Cinq pierres précieuses d'une valeur de 500 po chacune
- Une fiole contenant de l'*huile d'affûtage*
- Deux *parchemins magiques* (*soin des blessures de groupe* et *revigorer*)
- Une bourse contenant dix *billes de fronde +1*
- Une *flûte terrifiante*
- Une *pierre porte-bonheur*

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans le coffre avec les autres objets.



U4. L'église et son cimetière

> Vous voyez, malgré la brume, le squelette vide d'une vieille église de pierre, au nord d'un cimetière de pierres tombales inclinées, entouré d'une clôture de fer désagrégée. Le marais a déjà englouti la moitié de ce cimetière.

Des cercueils vermoulus et des os moisis sont enterrés dans le cimetière. Les personnages qui explorent l'église détruite découvrent les restes vermoulus d'une chaire, ainsi qu'une vieille cloche de fer à moitié immergée dans le marais, parmi les vestiges du clocher effondré.

U5. Monument de Marina

Strahd a ordonné la construction de ce monument suite au trépas de Marina. Le monument est caché dans le marais et il y a peu de chance que les personnages le trouvent par hasard sans fouiller la zone avec minutie. Si l'esprit du bourgmestre Ulrich (voir la zone U2) trouve le repos grâce à eux, il leur indique l'endroit de ce monument avant de disparaître. Sans les indications d'Ulrich, les personnages doivent pénétrer dans la case où se situe le monument et fouiller cette zone. Un personnage qui fouille la zone pendant 10 minutes peut effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 15. S'il réussit, il découvre le monument, sinon il peut refaire le test après 10 nouvelles minutes de fouille.

Le descriptif suivant part du principe que les personnages ont rencontré Ireena Kolyana. Ne lisez pas la phrase qui la mentionne dans le cas contraire.

Un petit lopin de terre caché par le brouillard s'élève à quelques dizaines de centimètres au-dessus du marais environnant. Entouré d'une barrière de fer pratiquement désagrégée, il fait à peine trois mètres de côté. Au milieu se trouve un monument de pierre grandeur nature représentant une jeune paysanne agenouillée, une rose dans les mains. Malgré l'érosion et la grisaille de la pierre, la statue ressemble beaucoup à Ireena Kolyana. Une épitaphe est gravée sur le socle du monument.

L'épitaphe dit ceci : Marina, emportée par les brumes.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est caché dans une cavité sous le monument qui peut être renversé ou déplacé sur le côté par quelqu'un qui réussit un test de Force DD 15.

Lisez ceci si les personnages déplacent le monument :

Le coassement des grenouilles et le cricri des grillons cessent brusquement pendant que se répand une forte odeur de décomposition. Vous entendez le bruit de pas lourds dans la boue et l'eau alors que des formes grises et boursouflées sortent du brouillard en traînant des pieds.

Sept cadavres humains boursouflés se sont relevés dans le marais, à l'ouest du monument. Ces cadavres animés sont à une distance de 18 mètres lorsque les personnages les voient pour la première fois. Utilisez le profil du **roturier** pour ces cadavres, mais réduisez leur vitesse à 6 mètres et donnez-leur une immunité contre les états charmé et terrorisé. Quand le nombre de points de vie d'un cadavre tombe à 0, il éclate en libérant une **nuée de serpents venimeux**. Les serpents ont faim et combattent jusqu'à la mort.

Les personnages peuvent prendre le trésor et s'enfuir en distançant facilement les cadavres remplis de serpents.

U6. Les pierres levées

Une dizaine de menhirs moussus forment un cercle presque parfait dans la terre spongieuse. Ces pierres érodées font entre 4,50 et 5,40 mètres de haut. Deux d'entre elles sont penchées vers l'intérieur du cercle, comme si elles voulaient révéler un grand secret à leurs insondables voisines. Une paysanne méfiante se tapit derrière la plus grande des pierres. Elle tient une lanterne rouillée dans une de ses mains aux doigts noueux et une dague dans l'autre.

Cette femme est Muriel Vinshaw, un **corbeau-garou** (voir l'annexe D), une amie de la famille Martikov (voir les chapitres 5 et 12). Habitant Vallaki, Muriel espionne Baba Lysaga pour le compte de ses amis corbeaux-garous. Quoi qu'il en soit, elle évite le village à proprement parler et préfère rôder à sa périphérie. Si les personnages lui donnent l'occasion de s'exprimer, Muriel les met en garde contre les dangers de Bérez et partage avec eux les informations suivantes :

- Bérez a été abandonné il y a longtemps après la crue de la rivière qui a inondé le village.
- Une ancienne et puissante guenaude appelée Baba Lysaga vit dans une hutte au milieu du village. Baba Lysaga vole à bord d'un crâne géant lorsqu'elle n'est pas dans sa hutte.
- Les épouvantails de Bérez sont des créatures meurtrières contrôlées par la guenaude. Ils sont positionnés autour de la hutte de Baba Lysaga et servent à donner l'alerte.
- Baba Lysaga envoie régulièrement ses épouvantails à l'assaut du Magicien des vins, une exploitation viticole qui se trouve avec son vignoble à l'ouest de Bérez. Les membres de la famille Martikov, qui possèdent et gèrent l'exploitation et le vignoble, sont devenus ses ennemis.
- La guenaude a capturé et mis dans un enclos plusieurs chèvres chamoisées près des ruines d'un vieux manoir (Muriel suppose que Baba Lysaga mange ces animaux).

Muriel évite le combat et fuit si on l'agresse. Elle dissimule sa nature de lycanthrope le plus longtemps possible et ne révèle pas de son plein gré l'identité des corbeaux-garous qu'elle connaît. Les personnages ne peuvent pas la persuader de les accompagner s'ils décident d'affronter Baba Lysaga. Quoi qu'il en soit, Muriel connaît suffisamment bien la Barovie pour indiquer l'emplacement d'autres sites proches susceptibles d'intéresser les aventuriers, notamment le manoir en ruine d'Argynvostholt (voir le chapitre 7) et l'ancien cimetière sur la colline d'Antan (voir le chapitre 14). Muriel a grandi en entendant des histoires sur les druides de la colline d'Antan, disant notamment qu'ils ont abandonné leurs anciennes croyances pour adorer le diable Strahd. Muriel sait que les druides se rendent au cercle de pierres levées de temps en temps et fait de son mieux pour les éviter.

Le cercle de pierres levées

Ce cercle de menhirs est l'un des plus anciens sites dans les montagnes de Balinok, plus ancien que le temple d'Ambre et bien plus ancien que le château de Ravenloft et que les diverses communautés baroviennes disséminées dans toute la vallée. Les menhirs ont été levés par le même peuple ancien qui a sculpté les mégalithes près du vieux moulin à os (voir le chapitre 6). Les personnages qui ont observé ces mégalithes peuvent, en réussissant un test d'Intelligence DD 10, discerner des similitudes rudimentaires entre ces pierres et les menhirs levés ici.

Le cercle fait 30 mètres de diamètre et les menhirs sont espacés à intervalles réguliers. Les pierres situées au nord, à l'ouest, au sud et à l'est sont plus grandes que les huit autres, toutes gravées de glyphes abîmés par les intempéries, qui représentent différents animaux : un ours, un élan, un faucon, une chèvre, une chouette, une panthère, un corbeau et un loup.

Ces pierres levées ne sont pas magiques. Toutefois, les personnages druides qui entrent dans le cercle peuvent sentir que des dieux puissants ont béni ce site et qu'il contient encore quelques fragments de pouvoir. Ils peuvent également sentir une de ses propriétés. En effet, les créatures à l'intérieur du cercle ne peuvent pas être les cibles de sorts divinatoires et ne peuvent pas être espionnées avec des capteurs de scrutation magique.

Le cercle possède une autre propriété que les personnages druides ne peuvent sentir mais qu'ils peuvent découvrir quand ils utilisent l'aptitude de forme sauvage à l'intérieur du cercle. Un druide qui utilise cette aptitude dans le cercle gagne le nombre maximum de points de vie de la forme adoptée. Par exemple, un personnage druide qui utilise l'aptitude de forme sauvage pour prendre la

forme d'un aigle géant possède 44 (4d10+4) points de vie sous cette forme.

Si vous le souhaitez, le cercle peut posséder d'autres propriétés étranges tombées dans l'oubli au fil du temps. Même si Muriel connaît un peu l'histoire du cercle, elle n'est pas consciente de ses propriétés.

Événements spéciaux

Vous pouvez jouer l'un ou les deux événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent les ruines de Bérez.

La hutte animée

Baba Lysaga a conféré un semblant de vie à sa hutte en utilisant la pierre précieuse magique volée dans l'exploitation viticole du Magicien des vins. Si les personnages restent trop longtemps sur place, Baba Lysaga ordonne à la hutte de s'animer pour les attaquer. Lisez ceci, le cas échéant :

> Sous la hutte, les racines géantes se mettent à bouger et à s'extirper du marais. Elles titubent et grincent en soulevant la masse pesante de la hutte qui craque en marchant et en écrasant tout sur son passage.

La **hutte animée de Baba Lysaga** (voir l'annexe D) est une lourde créature artificielle qui obéit aux instructions de Baba Lysaga et à personne d'autre. Elle combat jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que la pierre précieuse qui l'anime soit retirée ou détruite. Baba Lysaga fait tout son possible pour empêcher les personnages d'obtenir la pierre précieuse sans laquelle la hutte est neutralisée.

Le champ de bataille oublié

Cet événement a lieu lorsque les personnages quittent Bérez en prenant la direction du nord, laissant les ruines derrière eux.

> Vous entendez le fracas d'une bataille, mais le brouillard est devenu si épais que vous arrivez à peine à voir à plus d'une vingtaine de mètres. Soudain, le brouillard prend la forme de soldats à cheval en pleine charge. Ils foncent sur des piquiers portant des armures et des heaumes aux cornes de diable. Tous les soldats tombent un à un au combat et se désagrègent dans la brume. Des centaines de soldats supplémentaires s'affrontent dans une cacophonie de cris et de heurts métalliques.

Les personnages peuvent traverser sans encombre cet effroyable champ de bataille et les formes brumeuses autour d'eux ne peuvent les blesser. Les soldats ne sont pas suffisamment solides pour que les personnages discernent leurs insignes ou leurs emblèmes, mais il est clair que les deux armées sont composées d'humains.

Ajoutez ceci si les personnages n'ont pas encore exploré Argynvostholt (chapitre 7) :

> Vous entendez un rugissement tonitruant et, quelques secondes plus tard, un énorme dragon de brume argentée passe en volant au-dessus de vos têtes, dispersant les soldats ennemis à chaque coup de ses puissantes ailes. Sa longue queue reptilienne fouette l'air au-dessus de vous alors que le dragon disperse quelques instants le brouillard, ce qui vous permet d'apercevoir un sombre manoir surplombant une vallée.

Le dragon et les soldats sont d'inoffensives apparitions fantomatiques. Le manoir que les personnages aperçoivent n'est autre qu'Argynvostholt.



Chapitre 11 : La tour de Van Richten



L'un des hommes que Strahd a embauchés pour bâtir le château de Ravenloft était un archimage du nom de Khazan. Une fois le château construit, Khazan s'est retiré dans la vallée de Barovie et s'est construit une tour sur une petite île du lac Baratok. Avec l'aide de plusieurs ingénieurs et ouvriers, il a également bâti une chaussée de terre et de gravier reliant l'île à la berge proche.

Lors des dernières années de sa vie, Khazan s'est rendu au temple d'Ambre (chapitre 13) et a découvert le secret pour devenir une liche. Il est revenu dans sa tour et a pu accomplir cette transformation. Quelques années plus tard, après la transformation de Strahd en vampire, Khazan est parti vers le château de Ravenloft dans l'idée de défier Strahd afin de régner à sa place sur la Barovie. Pourtant, à la grande surprise de Khazan, Strahd l'a persuadé de le servir en tant que conseiller en matière de magie. Quand elle ne conseillait pas Strahd, la liche passait la plupart de son temps dans le temple d'Ambre dans l'espoir de décrypter le secret de la transformation en demi-liche pour devenir capable de projeter son esprit par magie au-delà des frontières du royaume de Strahd. Ses efforts n'ont pas abouti et Khazan a mis fin à son existence. Ses restes reposent à présent dans les catacombes de Ravenloft.

La tour de Khazan est restée longtemps inoccupée, semble-t-il, et elle aurait dû s'effondrer par manque d'entretien sans les protections magiques dont elle a bénéficié lors de sa construction. Récemment, Rudolph Van Richten, le légendaire chasseur de vampires, s'est installé dans la tour et l'a utilisée comme base d'opérations à partir de laquelle explorer la Barovie. Il a depuis déménagé dans la ville proche de Vallaki où il se cache au vu et au su de tous.

Esméralda d'Avenir, sa protégée, a suivi la piste du chasseur de vampires et s'est installée dans la tour tout en cherchant son mentor. Elle n'est toutefois pas présente lorsque les personnages arrivent ici.

Ce vieux fou de Van Richten *est de retour. Il tente de se cacher, mais je le trouverai. Lui et moi avons beaucoup de choses à nous dire.*

– Strahd von Zarovich

Les alentours de la tour

Le bois de Svalich a avalé la route qui menait autrefois à la tour. Ne reste à présent qu'un large chemin de terre.

> Vous arrivez près d'un lac de montagne aux eaux froides, entouré par des falaises rocheuses et les arbres d'une forêt embrumée. L'épais brouillard avance sans bruit sur la surface du lac immobile et sombre. Le chemin se termine devant une chaussée herbeuse qui avance sur le lac sur une centaine de mètres avant d'atteindre une île plate et marécageuse où s'élève une tour de pierre. Celle-ci est ancienne et décrépite. Un échafaudage sur le point de s'effondrer monte jusqu'à une large fissure ouverte dans le mur de l'édifice. Des statues de griffon érodées, leurs ailes et leurs flancs recouverts de mousse, sont perchées sur les contreforts soutenant les murs.
>
> Une roulotte au toit arrondi, maculée de boue, est stationnée près de la base de la tour, à portée de vue de l'entrée.

La tour fait 24 mètres de haut. Elle se compose d'un rez-de-chaussée et de trois étages (de 6 mètres de haut chacun) et d'un toit d'ardoises pratiquement intact. Au premier, deuxième et troisième étage se trouvent des meurtrières de 15 centimètres de large, 90 centimètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le dernier étage de la tour, avec des fenêtres en plus de meurtrières, est plus large que les étages inférieurs.

Les griffons recouverts de mousse au sommet des contreforts ne sont rien de plus que des statues ornementales.

L'absorption de magie de Khazan

Khazan a protégé sa tour pour que lui seul puisse lancer des sorts à proximité ou à l'intérieur de la bâtisse. L'effet est identique à un *champ antimagie* centré sur la tour qui s'étend sur 1,50 mètre tout autour d'elle. L'effet n'affecte pas les pièges magiques ni les créatures artificielles qu'il a créés, notamment le piège sur la porte de la tour dans la zone V2, les golems dans la zone V4 et l'armure animée dans la zone V7.

Zones de la tour

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de la tour de Van Richten à la page 170.

V1. Roulotte magique d'Esméralda

La roulotte d'Esméralda est stationnée devant la tour. Lisez ceci si les personnages examinent la roulotte :

> Cette roulotte maculée de boue a été récemment peinte en violet et ses roues sont dorées à l'or fin. Une lanterne en cuivre est suspendue à chaque coin et des rideaux rouges voilent une fenêtre en forme de pierre tombale de chaque côté du véhicule. Un cadenas en acier maintient la porte de derrière fermée. Sur cette porte est accroché un petit panneau de bois où on peut lire « Défense d'entrer ! »

Une aura de magie d'invocation irradie de la roulotte et n'est repérable que si on l'examine avec un sort de *détection de la magie*. Un personnage qui lance un sort d'*identification* sur la roulotte apprend les mots de commande nécessaires pour l'activer.

Quiconque prend place sur le siège du conducteur et prononce le mot de commande approprié (« Drovash ») convoque deux chevaux de trait quasi réels. Ces chevaux sont magiquement attelés à la roulotte et ne peuvent être séparés du véhicule. Les chevaux et la roulotte se déplacent à une vitesse de 9 mètres et les animaux obéissent aux ordres simples du conducteur. Le conducteur peut renvoyer les chevaux en prononçant un deuxième mot de commande (« Arvesh »). Les chevaux peuvent être dissipés (DD 15), mais pas blessés.

Une trappe dérobée située sous la roulotte peut être repérée par un personnage qui se glisse dessous et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 13. La trappe permet d'entrer dans la roulotte et constitue le seul moyen sûr d'accéder à l'intérieur du véhicule.

Piège

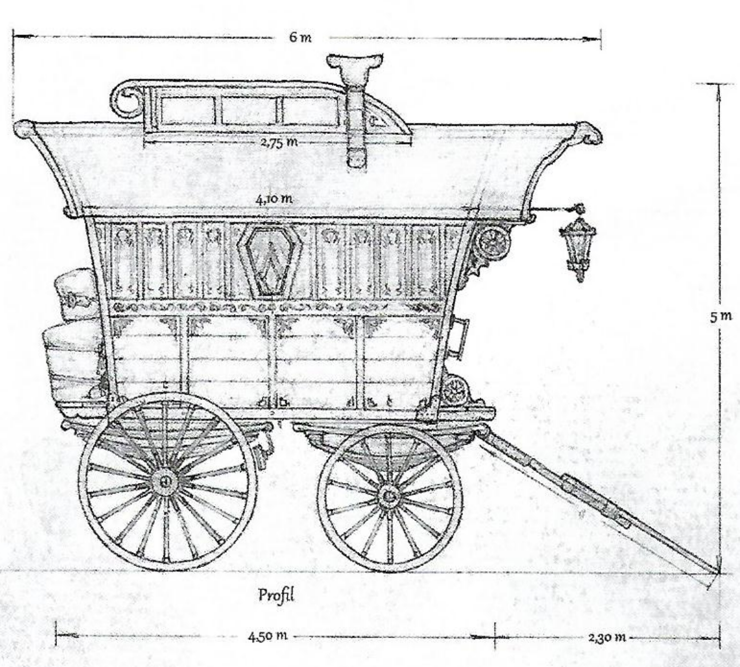
Sur la poignée de porte à l'intérieur de la roulotte est attaché un fil de fer relié à une flasque de feu grégeois suspendue au plafond. Quand la porte s'ouvre, la flasque tombe et explose, embrasant par là même une centaine de flasques supplémentaires attachées à d'autres fils de fer, telles des décorations ornant les parois intérieures de la roulotte. Une créature à 9 mètres ou moins de la roulotte quand elle explose doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Si elle échoue, elle subit 55 (10d10) dégâts de feu, sinon la moitié seulement. Les créatures à l'intérieur de la roulotte ou à 1,50 mètre ou moins d'elle sont désavantagées lors du jet de sauvegarde. L'explosion réduit la roulotte à l'état d'échardes flamboyantes et son contenu (voir « Trésor » plus loin) est lui aussi détruit.

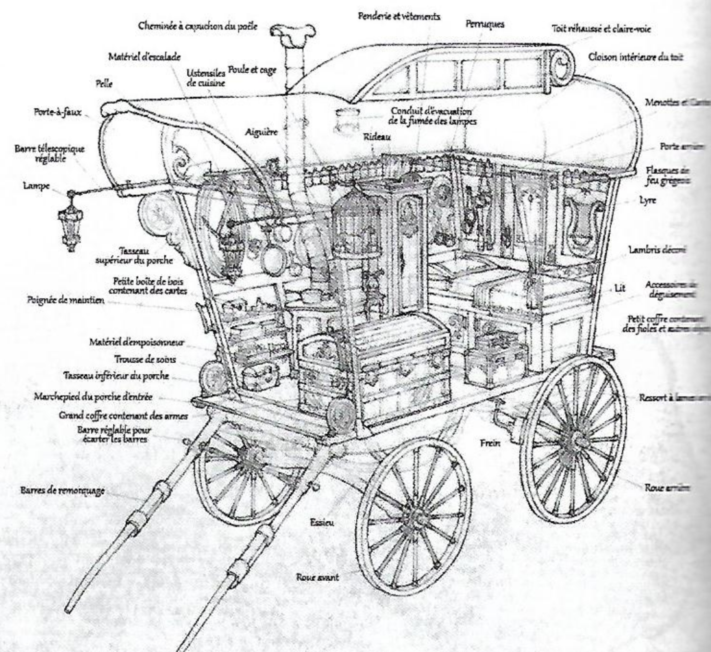
Un personnage à l'intérieur de la roulotte repère le piège automatiquement (aucun test de caractéristique n'est nécessaire) et peut le désamorcer en réussissant un test de Dextérité DD 10. Une tentative de désamorçage ratée le déclenche.

Trésor

La roulotte contient les objets suivants :

- Une malle en bois recouverte de marques de griffures contenant une hache d'armes, un fléau, un morgenstern, une arbalète légère et 10 carreaux d'arbalète en argent
- Une étroite garde-robe contenant trois beaux habits, deux tenues de voyageur, plusieurs paires de chaussures, un masque d'arlequin et trois perruques
- Du matériel d'escalade, des accessoires de déguisement, une trousse de soins et du matériel d'empoisonneur
- Une lyre aux cordes dorées (d'une valeur de 50 po)
- Une cage de bois sculptée contenant une poule et une aiguière d'argent (d'une valeur de 100 po) avec cinq œufs de poule à l'intérieur
- Une petite boîte de bois contenant un jeu de cartes de tarokka (voir l'annexe E) enveloppé dans de la soie





- Un ensemble de casseroles et de poêles en cuivre (d'une valeur de 50 po)
- Trois paires de menottes
- Une pelle
- Un coffre en bois contenant un symbole sacré en or du Seigneur matinal (d'une valeur de 100 po), trois fioles d'eau bénite, trois flacons de parfum, deux fioles d'antitoxine, un rouleau de corde en chanvre de 15 mètres, une boîte à amadou, un miroir en acier, un pieu en bois à la pointe aiguisée et un sablier
- Deux *parchemins magiques* (*image majeure* et *lever une malédiction*)
- Une carte de la Barovie (sur laquelle sont indiqués tous les sites présents sur la carte de Barovie de cette aventure)
- Une page à moitié brûlée extraite du journal de Van Richten (montrez aux joueurs le « Journal de Rudolph Van Richten » dans l'annexe F)

V2. Porte de la tour

La porte en fer de la tour n'a aucune poignée ni gond visibles. Au milieu de celle-ci est gravé un grand symbole en relief : une série de lignes reliant huit personnages en bâtonnets disposés en cercle. Sur le linteau au-dessus de la porte est gravé un mot : Khazan.

Montrez aux joueurs le symbole de la porte sur l'illustration de droite. La porte est verrouillée et piégée par magie, et le symbole sur la porte permet de désactiver le piège. La magie qui devrait normalement déverrouiller la porte est neutralisée par l'effet d'absorption de magie qui protège la tour (voir « L'absorption de magie de Khazan » plus haut dans ce chapitre).

De la foudre enveloppe la tour si une créature touche la porte sans avoir désactivé le piège au préalable. Une créature à l'extérieur de la tour mais à 3 mètres ou moins d'elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, avec un désavantage si elle porte une armure métallique. Si elle échoue, elle subit 22 (4d10) dégâts de foudre, sinon la moitié seulement. Tant que persiste l'effet, une créature qui entre dans la foudre pour la première fois lors d'un tour subit 22 (4d10) dégâts de foudre. La foudre persiste pendant 10 minutes.

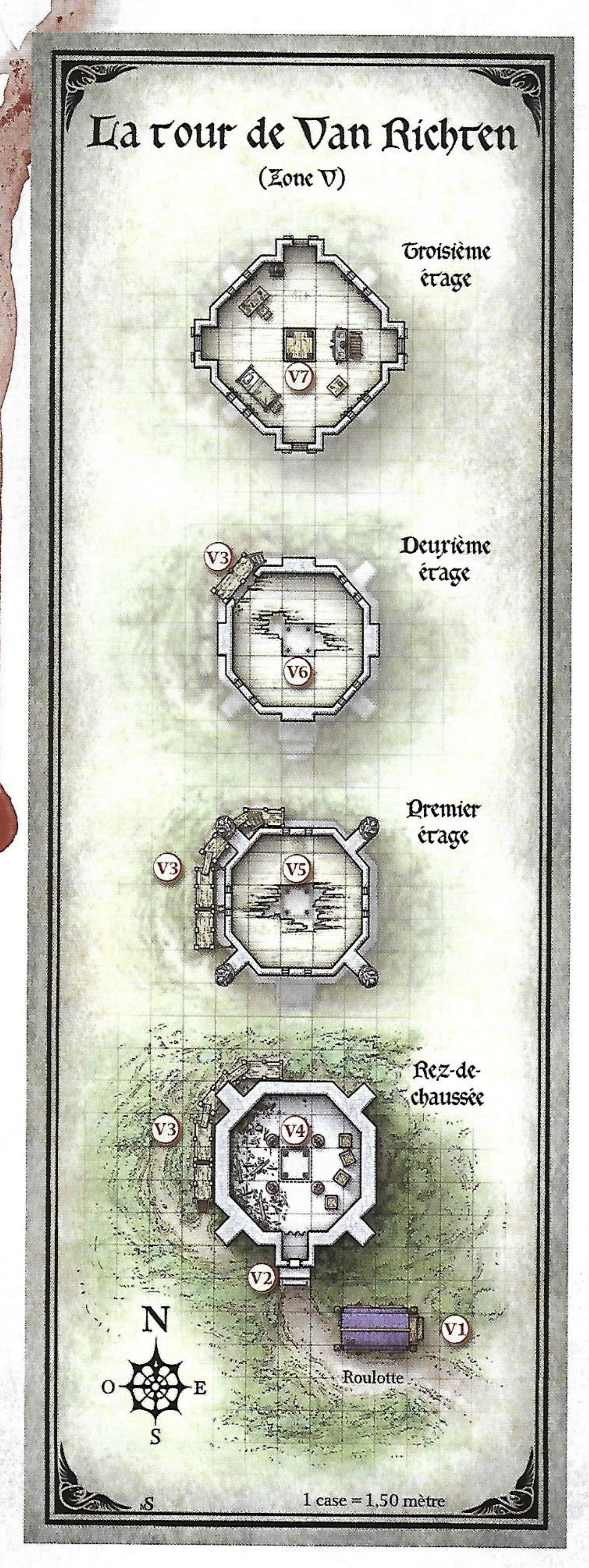
Quand ce piège se déclenche pour la troisième fois, la magie s'affaiblit et provoque l'effondrement de la tour. Chaque créature dans la tour quand elle s'effondre subit 132 (24d10) dégâts contondants, tandis que celles à 6 mètres ou moins de la tour doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 44 (8d10) dégâts contondants infligés par la chute des gravats. L'effondrement détruit non seulement la tour mais aussi la plupart de son contenu, y compris l'armure animée dans la zone V7. Le coffre de bois dans la zone V7 (ainsi que la tête tranchée qu'il contient) reste intact, mais il faut passer 1d8+2 heures à déblayer les gravats pour le trouver. Les golems d'argile dans la zone V4 ne sont pas endommagés mais enfouis sous les gravats. Chaque heure que les personnages passent à fouiller les gravats, ils ont 10 pour cent de chances de déterrer accidentellement un golem d'argile fou furieux.



Ouvrir la porte

Les bras de chaque personnage en bâtonnets gravé en relief sur la porte ont une position différente : pliés vers le bas ou le haut au niveau du coude, ou tendus et perpendiculaires au corps. Quand une créature debout à 1,50 mètre ou moins de la porte utilise une action pour imiter la position des bras de l'ensemble des huit personnages en bâtonnets dans l'ordre approprié, le piège est désactivé et la porte s'ouvre d'elle-même sur ses gonds rouillés et reste ouverte pendant 10 minutes. Les lignes du symbole sur la porte révèlent l'ordre approprié. La danse peut être accomplie de deux façons différentes : une créature doit suivre le chemin des lignes en commençant par l'une ou l'autre des deux extrémités. La totalité des huit positions des bras doivent être reproduites sans les répéter pour que la séquence soit accomplie correctement.

Si les positions des bras ne sont pas reproduites dans le bon ordre, un **jeune dragon bleu** apparaît par magie à 9 mètres ou moins de la porte et attaque toutes les créatures dans son champ de vision. Les personnages peuvent toujours essayer d'ouvrir la porte pendant que le dragon les attaque. Celui-ci disparaît si son nombre de points de vie est réduit à 0 ou si les personnages parviennent à ouvrir la porte.



Vestibule

Derrière la porte se trouve un vestibule de 1,50 mètre de côté. Il se termine sur un rideau en piteux état dissimulant la zone V4, juste derrière. La porte de fer donnant sur l'extérieur peut être ouverte sans problème de ce côté-ci. Elle se referme par magie au bout d'une minute à moins qu'on ne la maintienne ouverte.

V3. Échafaudage bancal

Des poteaux de bois vermoulu soutiennent l'échafaudage qui grince et craque au moindre coup de vent. Plusieurs échelles et plateformes mènent à un trou dans le mur nord-ouest du deuxième étage.

L'échafaudage cède sous un poids supérieur à 100 kilos. S'il s'effondre, les créatures situées dessus chutent d'une hauteur de 6 mètres et subissent 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute, plus 2d6 dégâts perforants supplémentaires infligés par les débris. Une créature sous l'échafaudage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas subir 14 (4d6) dégâts contondants infligés par la chute des débris.

V4. Rez-de-chaussée de la tour

Le sol dallé est jonché de gravats et plusieurs vieilles caisses sont posées près du mur est. Un rideau déchiré au sud dissimule tant bien que mal le vestibule de la tour.

Un renfoncement d'un mètre cinquante de côté au milieu du sol contient quatre poulies reliées à des chaînes de fer tendues qui passent à travers un trou d'une taille similaire dans le plafond de bois vermoulu. Près des chaînes se trouvent quatre grandes statues d'argile.

Les quatre statues sont des golems d'argile qui se défendent si on les agresse. Sinon, ils ne sont là que pour tirer sur les chaînes afin de faire monter l'élévateur. Les chaînes sont attachées à une plateforme de bois de 1,50 mètre de côté qui se trouve normalement au troisième étage.

Si une créature semble vouloir utiliser l'élévateur, les golems abaissent la plateforme puis la font monter vers l'étage spécifié par la créature. Ils obéissent également aux ordres donnés depuis les étages, mais uniquement s'ils concernent l'élévation ou l'abaissement de la plateforme.

Monter ou descendre avec la plateforme ne se fait pas sans à-coups. La plateforme monte ou descend de 1,50 mètre par round et ses mouvements sont saccadés. Si même un seul golem d'argile est détruit, les autres ne peuvent plus actionner l'élévateur et restent immobiles à moins d'être attaqués.

Les caisses dans cette salle sont toutes vides.

V5. Premier étage de la tour

De la poussière et des toiles d'araignée s'accumulent dans cette pièce par ailleurs vide au sol de bois extrêmement vermoulu et partiellement effondré.

Il y a un trou de 1,50 mètre de côté au milieu du sol et du plafond de la pièce. Une chaîne rouillée passe par chaque coin de cette ouverture carrée. Les chaînes font partie du mécanisme de l'élévateur de la tour (voir la zone V4). Les sections du sol de 1,50 mètre de côté autour du trou central sont fragiles. Chaque section de 1,50 mètre peut supporter jusqu'à 75 kilos ; un poids supérieur provoque l'effondrement de la section et une créature qui s'y trouve fait une chute de 6 mètres jusqu'au rez-de-chaussée.

V6. Deuxième étage de la tour

Le temps et les intempéries sont venus à bout du contenu de cette pièce, ne laissant qu'une large fissure dans le mur nord-ouest et des plaques de moisissure noire sur les murs. Le sol de bois est complètement vermoulu et s'est effondré par endroits.

Il y a un trou de 1,50 mètre de côté au sol et au plafond au milieu de la pièce. Une chaîne rouillée passe par chaque coin de ces deux ouvertures carrées. Les chaînes font partie du mécanisme de l'élévateur de la tour (voir la zone V4). Les sections du sol de 1,50 mètre de côté autour du trou central sont fragiles. Chaque section de 1,50 mètre peut supporter jusqu'à 25 kilos ; un poids supérieur provoque l'effondrement de la section et une créature qui s'y trouve fait une chute de 12 mètres jusqu'au rez-de-chaussée, en traversant le plancher du premier étage.

V7. Troisième étage de la tour

À la différence des étages inférieurs, cette pièce montre des signes d'occupation récente. Même si une forte odeur de moisi flotte ici, l'endroit est convenablement aménagé, avec un lit douillet, un bureau et une chaise assortie, des tapisseries aux couleurs vives et un grand poêle de fer avec du bois en quantité posé à côté. De la lumière filtre à travers des meurtrières et des fenêtres encrassées aux volets cassés. Cette pièce contient également une armure complète en position debout et un coffre en bois. Des vieux chevrons plient sous le poids du toit de la tour, encore intact contre toute attente. Des poulies, sur lesquelles sont enfilées des chaînes, sont fixées aux chevrons. Ces chaînes soutiennent la plateforme élévatrice de la tour.

Van Richten a passé plusieurs mois dans cette pièce à relire les notes qu'il a rédigées durant toute sa vie sur Strahd von Zarovich, notes qu'il a brûlées dans le poêle une fois celles-ci mémorisées. Il a également brûlé son journal. Esméralda a fouillé cette pièce en espérant y trouver un indice sur les projets de son mentor ou sur l'endroit où on pourrait le trouver. Parmi ses découvertes, il y avait une carte enroulée de la Barovie et une page brûlée du journal de Van Richten, qu'elle a prises pour les cacher dans sa roulotte (zone V1).

L'armure exposée est une **armure animée**. Elle est neutralisée, à moins que quelqu'un prononce le mot de commande (« Khazan ») à 3 mètres ou moins d'elle, auquel cas l'armure suit les ordres de celui qui l'a activée. Si 24 heures s'écoulent sans que son contrôleur ne lui donne de nouvelles instructions, l'armure animée devient neutralisée jusqu'au moment où quelqu'un la réactive. Si son nombre de points de vie est réduit à 0, l'armure est détruite et tombe en morceaux.

Une odeur de lavande émane du coffre de bois qui n'est ni verrouillé ni piégé. Il contient la tête tranchée d'un humain, un Vistana appelé Yan. Sa chair est cireuse et elle a été embaumée à l'aide d'huiles magiques. Si un sort de *communication avec les morts* est lancé sur sa tête (qui devra être préalablement sortie de la tour à cause de l'effet d'absorption de magie qui y règne), Yan raconte qu'il a été banni de son clan après avoir volé quelqu'un. Un barde demi-elfe du nom de Rictavio lui a proposé de monter dans sa roulotte de carnaval. Ils ont voyagé ensemble pendant plusieurs jours et leur relation était tendue. Quand il lui a paru évident que Rictavio cherchait une route menant en Barovie, Yan a tenté de lui voler sa roulotte et son singe de compagnie, mais Rictavio a pu l'en empêcher en lui passant son épée en travers de la gorge.

Les huiles magiques qui préservent la tête de Yan lui permettent de se souvenir des conversations qu'il a lorsqu'il est sous l'effet d'une *communication avec les morts*. Rictavio a déjà lancé deux *communications avec les morts* sur sa tête pour lui poser des questions sur les Vistani de Barovie. Yan pense que le demi-elfe a l'intention de nuire aux Vistani et supplie les personnages de prévenir les siens. Il ne sait pas où se trouve son corps.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve dans une petite cavité cachée dans le mur derrière l'armure. Si les personnages activent l'armure et lui ordonnent de trouver le trésor, elle retire plusieurs blocs de pierre du mur pour révéler le trésor qui y est caché.

Si les personnages ont provoqué l'effondrement de la tour (voir la zone V2), ils trouvent le trésor après avoir fouillé les gravats pendant 1d8+2 heures. Pour chaque heure passée à fouiller, ils ont 10 pour cent de chances de déterrer accidentellement un **golem d'argile** (voir la zone V4) ayant survécu à l'effondrement. Le golem, qui n'a subi aucune blessure suite à l'effondrement, est fou furieux et attaque jusqu'à ce qu'on le détruise.

Événements spéciaux

Vous pouvez jouer un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent la tour de Van Richten.

L'attaque de la meute

Si les personnages ont fait exploser la roulotte d'Esméralda ou effondrer de la tour, ou s'ils ont activé l'enveloppe de foudre autour de la bâtisse, le fracas de l'incident résonne dans la vallée, vers l'ouest jusqu'à Krezk et vers l'est jusqu'à Vallaki, attirant l'attention d'une meute de loups-garous qui arrive une heure plus tard.

Les loups-garous hantent les bois de Svalich à l'ouest de la tour de Van Richten. Ils arrivent en courant sous leur forme de loup dans l'espoir de piéger leurs proies sur l'île en leur coupant l'accès à la chaussée.

Kirik Stoyanovich, un **loup-garou** avec 90 points de vie, est à la tête de cette meute. Six **loups-garous** normaux et neuf **loups** l'accompagnent. Il est impossible de différencier un loup-garou d'un loup ordinaire lorsqu'il est sous forme de loup. Les loups-garous restent sous forme de loup ou prennent leur forme hybride pendant cette rencontre.

Si les personnages sont arrivés en Barovie en ayant joué l'accroche « Des loups-garous dans la brume » pour lancer l'aventure, cette rencontre est la confrontation paroxystique

entre les personnages et la meute de loups-garous qui terrorisait les communautés des Royaumes Oubliés. Les loups-garous savent que la tour bénéficie de défenses magiques et font donc preuve de prudence. Kirik tente d'attirer les personnages à l'extérieur pour les affronter lors d'un ultime combat. Il ordonne cependant à sa meute de se replier dans les bois si les personnages commencent à lancer des sorts ou à tirer à distance, bien à l'abri dans la tour.

Développement

Les personnages peuvent obliger un loup-garou capturé à révéler où se trouvent les enfants kidnappés par la meute. Ils sont retenus prisonniers dans une grotte à l'ouest (voir le chapitre 15, « La tanière des loups-garous »).

Le retour d'Esméralda

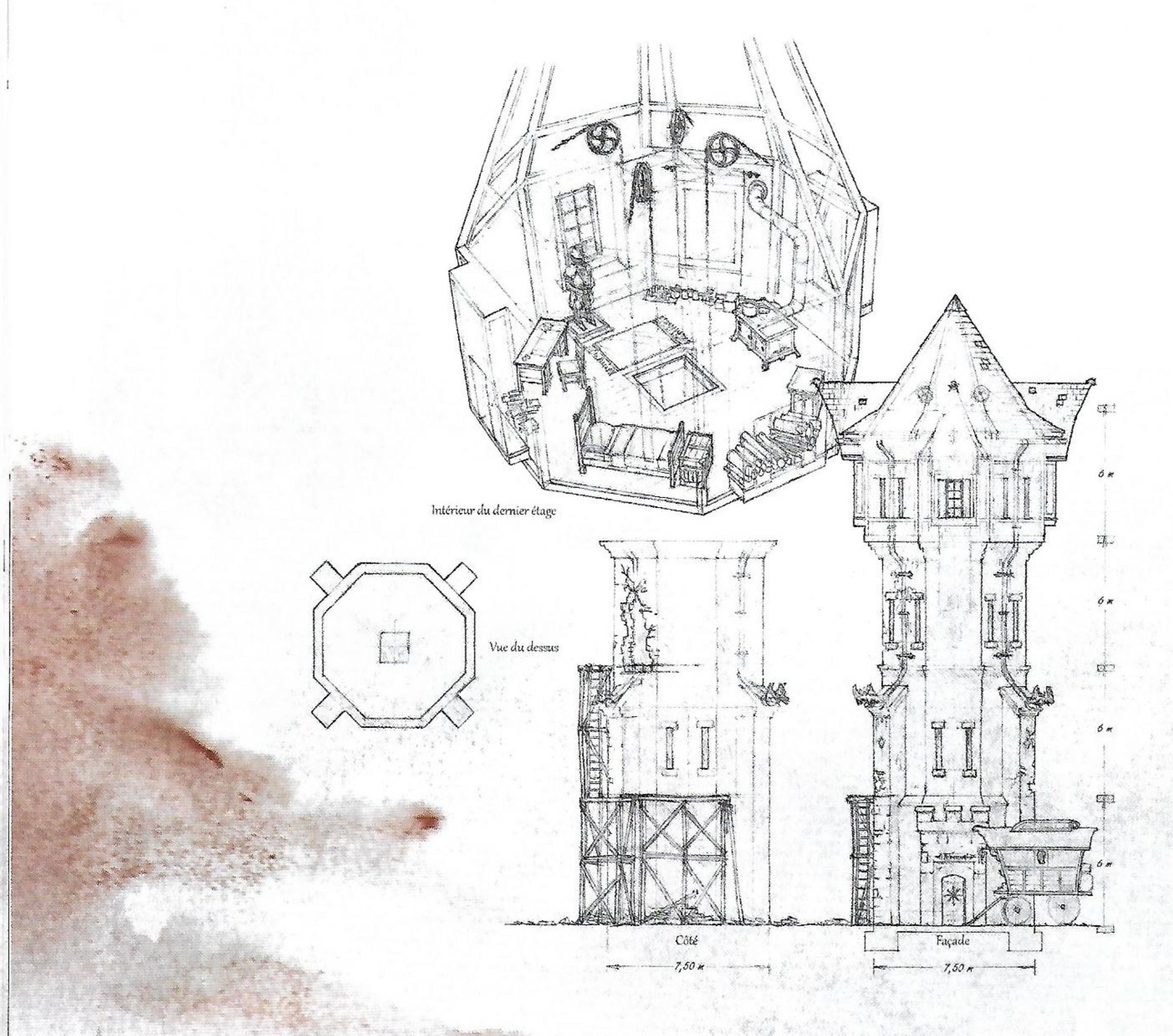
Esméralda d'Avenir (voir l'annexe D) revient vers la tour de Van Richten, à peine vivante, après avoir affronté Strahd dans le château de Ravenloft. Elle arrive montée sur un **cheval de selle** volé dans le campement des Vistani à l'extérieur de Vallaki (chapitre 5, zone N9).

Esméralda espère que les diverses armes qu'elle a dans sa roulotte seront suffisantes pour la protéger de la fureur du vampire. Si les personnages ont provoqué l'explosion de la roulotte, elle est légitimement contrariée et se replie dans la tour (elle sait comment contourner le piège de la porte de la tour). Si la tour est elle aussi détruite, elle ne s'attarde pas, sauf si elle considère les personnages comme son meilleur espoir de survie.

Esméralda n'a plus que 30 points de vie suite à son altercation avec Strahd. Elle accepte gracieusement les soins éventuellement proposés par les personnages.

Développement

À partir de ce moment, Strahd se fixe un nouvel objectif : tuer Esméralda d'Avenir. Sachant que ses espions vistani pourraient regimber à l'idée de tuer l'une des leurs, Strahd se tourne vers les druides et les loups-garous du bois de Svalich, mais aussi vers ses espions humains et ses vampiriens infiltrés dans les communautés de Barovie, pour l'aider à la débusquer et la tuer. Si Strahd apprend qu'Esméralda et les personnages agissent ensemble, il invite ces derniers au château de Ravenloft, dans l'espoir qu'elle les accompagne. Les personnages reçoivent leur invitation sous la forme d'une lettre remise par l'un des espions de Strahd. Si les personnages ouvrent la lettre et la lisent, montrez aux joueurs l'aide de jeu « Invitation de Strahd » dans l'annexe F. Si les personnages se rendent au château, ils ne font aucune rencontre aléatoire en chemin.



Chapitre 12 : Le Magicien des vins



E VIN EST UN ÉLÉMENT VITAL POUR LA population de Barovie. C'est l'un des rares plaisirs dont ils peuvent encore profiter. Sans lui, nombre de Baroviens perdraient leur dernière once d'espoir et plongeraient dans le plus profond désespoir.

Même si les Vistani ramènent souvent du vin de contrées lointaines, ils ne le partagent pas souvent. Par conséquent, la plus grande partie du vin de Barovie provient d'un seul endroit : l'exploitation viticole et le vignoble du Magicien des vins.

Le Magicien des vins a été fondé par un mage dont l'Histoire a oublié le nom. Ce magicien a créé trois gemmes magiques aussi grosses qu'une pomme de pin et les a plantées dans la terre fertile de la vallée. Ces « graines » ont germé pour devenir de vigoureuses vignes qui produisent du raisin pulpeux et sucré. Malgré l'influence de la malédiction de Strahd sur la Barovie, les gemmes continuent de protéger le vignoble et son raisin contre les ténèbres.

Strahd a légué l'exploitation viticole et le vignoble aux Krezkov, une famille noble, en récompense de leur loyauté. Plus tard, suite à un mariage arrangé entre les Krezkov et les Martikov, la terre a été léguée à un descendant de la famille Martikov et c'est cette famille qui gère depuis l'exploitation viticole et entretient les vignes. Un jour, la famille Martikov a été frappée d'une importante vague de lycanthropie. Le patriarche actuel, Davian Martikov, est un corbeau-garou, tout comme ses enfants et petits-enfants.

Les corbeaux-garous fournissent gratuitement le vin aux tavernes baroviennes, sachant le plaisir qu'il procure à la population de la région.

L'exploitation viticole est connue pour les trois vins de sa production : la Purée de raisins rouges n°3 assez quelconque, le Béguin du dragon rouge légèrement plus goûteux et le riche Champagne du Stomp. Il y a dix ans, l'une des gemmes magiques de l'exploitation viticole a été déterrée et volée. L'exploitation a depuis cessé la production du champagne, son meilleur produit. Personne ne sait ce que cette gemme est devenue. Davian Martikov tient Urwin, son fils cadet (voir le chapitre 5, zone N2), pour responsable de cette perte, car celui-ci était chargé de monter la garde la nuit où la gemme a été volée. Davian est convaincu qu'Urwin s'est esquivé pour passer du temps avec sa fiancée, et les deux hommes ne se parlent plus depuis. À ce jour, Urwin rejette avec force les accusations de son père.

Pour ne rien arranger aux problèmes de Davian, les corbeaux-garous ont dû repousser de fréquentes attaques lancées par les créatures artificielles de Baba Lysaga : des épouvantails. Il y a trois semaines, lors de l'une de ces attaques, une autre gemme a été découverte, déterrée et emportée. Davian pense que c'est Baba Lysaga qui la possède actuellement (voir le chapitre 10, zone U3).

Davian a raison. Baba Lysaga a eu un coup de chance en trouvant la gemme. Elle soupçonnait les vignes de tirer leur vigueur de la magie, mais elle ne savait pas précisément d'où cette magie provenait. Même après cette grande découverte, Baba Lysaga continue d'envoyer ses épouvantails à l'assaut contre l'exploitation viticole, tel un voisin pénible qui n'a de cesse de harceler les corbeaux-garous.

Il y a cinq jours, des druides malfaisants ont volé la troisième et dernière gemme et l'ont cachée dans la colline d'Antan (chapitre 14). Les corbeaux-garous ont lancé une contre-attaque sur cette colline dans l'espoir de récupérer la gemme, en vain. Les lycanthropes ne font pas le poids face aux druides et à leurs végétaux malades.

Il y a deux jours, les druides sont revenus accompagnés d'une horde de végétaux malades et ont obligé la famille de Davian à fuir l'exploitation viticole. Ils ont également versé du poison dans les cuves de fermentation, ne laissant derrière eux que quelques bouteilles et tonneaux de vin encore consommables.

Même si les personnages parviennent à aider les Martikov à reprendre l'exploitation viticole, la production de vin dans la vallée finira par s'arrêter, car les vignes se meurent peu à peu. C'est uniquement si les personnages parviennent à récupérer les gemmes magiques et à les replanter dans la terre que les Baroviens pourront continuer à boire le vin de la région pour se donner du courage lors des nuits noires et tristes.



POURQUOI SERAIT-CE UN MAL DE *devenir un animal ? Telle est la vraie nature de toute l'humanité. Nous ne sommes pas faits pour porter des couronnes ou boire dans des coupes.*

– Strahd von Zarovich

Les alentours du vignoble

Un embranchement de la vieille route de Svalich mène aux vignes. Lisez ceci si les personnages se rendent au site en suivant ce chemin :

> Au bout de sept cent cinquante mètres, la route se mue en chemin boueux qui serpente à travers bois en descendant peu à peu jusqu'à ce que les arbres cèdent la place à un champ embrumé. Le chemin bifurque. L'un des embranchements part vers l'ouest dans la vallée et l'autre vers le sud dans l'obscure forêt. Un panneau de signalisation en bois sur lequel on peut lire « Vignoble » est planté à l'intersection et pointe vers l'ouest.

Lisez ceci si les personnages prennent le chemin vers l'ouest et le vignoble :

> Une légère bruine commence à tomber. Des barrières de bois naturel suivent aveuglément le chemin qui longe un vaste vignoble avant de tourner vers le sud où se trouve une bâtisse imposante. La brume prend des formes fantomatiques en tourbillonnant entre les rangées de vignes soigneusement entretenues. Vous voyez, ici et là, des hottes aux poignées de corde utilisées pour transporter les grappes de raisin. Au nord du chemin s'étend un large bosquet. Un homme vêtu d'un sombre manteau à capuche se tient à l'orée des arbres et vous fait signe.

La personne qui attire l'attention des personnages est l'un des neuf **corbeaux-garous** (humains et humaines, LB) cachés dans le bosquet au nord du vignoble. Si les personnages ignorent cette personne encapuchonnée et poursuivent leur chemin vers l'exploitation viticole, les corbeaux-garous gardent leurs distances et attendent la suite des événements.

La famille Martikov

Si les personnages se dirigent vers l'individu encapuchonné, les autres corbeaux-garous émergent du bosquet et les saluent sous forme humaine. Ils portent des manteaux à capuche en cuir imperméabilisé.

L'un d'eux est le propriétaire actuel de l'exploitation viticole et son vignoble ; c'est Davian Martikov, un homme vieux et méfiant. Tant qu'il ne fait pas confiance aux personnages, il ne révèle rien des gemmes volées, mais leur dit que des druides malveillants et des végétaux malades ont attaqué l'exploitation viticole et ont obligé sa famille à se replier dans les bois.

Si les personnages débarrassent l'exploitation viticole de ses envahisseurs, Davian se montre reconnaissant. C'est seulement ensuite qu'il leur révèle que les trois « graines » magiques du vignoble ont été volées. Il les décrit comme des gemmes ayant la taille et la forme d'une pomme de pin et qui diffusent une lumière verte aussi brillante que la flamme d'une torche. Pour le bien de toute la Barovie, il exhorte les personnages à se rendre à Bérez (zone U) et la colline d'Antan (zone Y) pour récupérer deux d'entre elles. Il n'a aucune idée de ce qu'est devenue la troisième gemme.

Le groupe de Davian rassemble les individus suivants :

- Davian
- Adrian, son fils aîné
- Elvir, son fils benjamin
- Stéfania, sa fille adulte
- Dag Tomescu, le mari de Stéfania

Ces cinq personnes sont toutes membres des Gardiens de la plume (voir le chapitre 5, zone N2). Sont également présents les quatre enfants de Stéfania et Dag : un adolescent du nom de Claudiu, deux jeunes garçons, Martin et Viggo, et un bébé du nom de Yolanda. Les trois plus jeunes enfants sont des non-combattants ; les garçons sont des corbeaux-garous avec 7 points de vie chacun, et Yolanda est une humaine avec 1 point de vie (elle ne peut pas encore prendre d'autres formes).

Si les personnages arrivent ici pour obtenir du vin, Adrian confirme qu'il reste trois tonneaux dans le quai de chargement (zone W2), plus trois autres tonneaux et plusieurs bouteilles pleines dans la cave (zone W14). Il y a également du vin en cuve en cours de fermentation (zone W9).

Les alentours de l'exploitation viticole

Lisez ceci si les personnages poursuivent leur chemin jusqu'à l'exploitation viticole :

> Située au milieu du vignoble, l'exploitation viticole est une ancienne bâtisse à un étage avec plusieurs entrées, du lierre épais sur tous les murs et un grillage de fer le long des sous-faces. Le chemin se termine devant un quai de chargement ouvert au rez-de-chaussée.
>
> Une écurie de bois, plus récente, est accolée au flanc est de l'exploitation, près du quai de chargement. À l'ouest de l'exploitation se trouvent un puits croulant et une remise de bois.

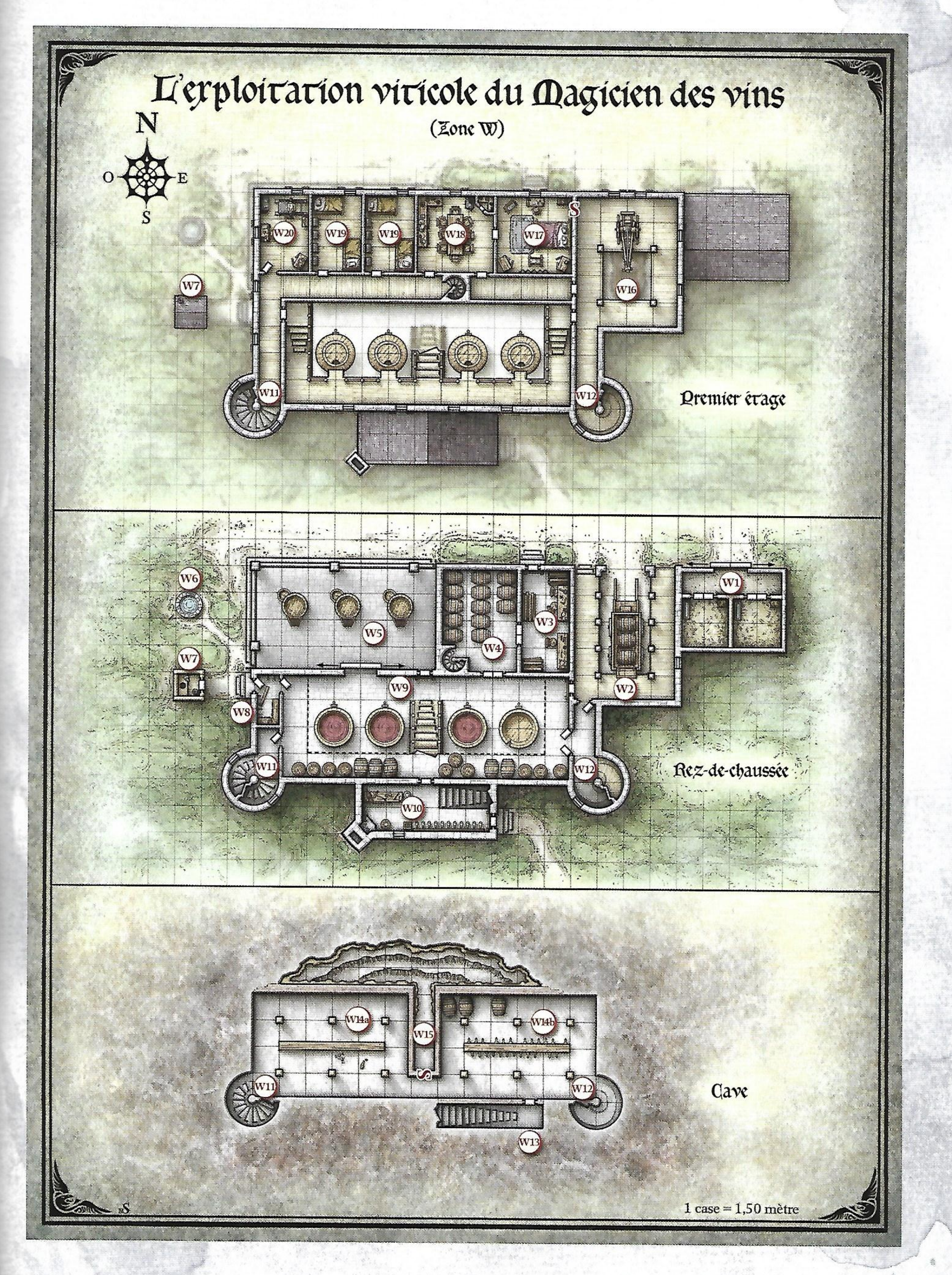
Lisez ceci quand les personnages arrivent à l'exploitation viticole :

> Vous entendez le bruissement des vignes mortes tout autour de vous. Des formes inhumaines émergent du vignoble. Leurs membres craquent alors qu'elles avancent d'un pas traînant sous la pluie à travers la brume.

Trente **résineux malades** (répartis en six groupes de cinq) émergent des vignes alentour et avancent vers les personnages et l'exploitation viticole. Les végétaux malades sont à une distance de 36 mètres lorsque les personnages les voient pour la première fois et ils ont une vitesse de déplacement au sol de 9 mètres. Les personnages peuvent soit se barricader dans l'exploitation viticole et garder ainsi les végétaux malades à distance, soit camper sur leurs positions et combattre. S'ils restent à l'extérieur et combattent, les druides et les végétaux malades qui se trouvent dans l'exploitation rejoignent la bataille lors des rounds indiqués ci-dessous.

Round	Créatures
3	1 **druide** et 24 **buissons malades** (de la zone W9)
4	1 **druide** et 5 **résineux malades** (de la zone W14)
5	1 **druide** et 2 **lierres malades** (de la zone W20)

Le druide de la zone W16 porte un *bâton de Gulthias* (voir l'annexe C). Si le bâton est détruit, tous les végétaux malades dans un rayon de 90 mètres autour de lui se flétrissent et meurent.


L'exploitation viticole du Magicien des vins
(Zone W)
N
O
E
S
W20
W19
W19
W18
W17
S
W16
W7
W11
W12
Premier étage
W6
W5
W4
W3
W2
W1
W7
W9
W8
W11
W12
Rez-de-chaussée
W10
W14a
W15
W14b
S
W11
W12
Cave
W13
S
1 case = 1,50 mètre

Zones de l'exploitation viticole

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de l'exploitation viticole à la page 175.

W1. Écurie

Les Martikov possèdent deux **chevaux de trait** qu'ils mettent à l'abri ici et qu'ils utilisent pour déplacer leur chariot à vin.

W2. Quai de chargement

> Un chariot dans lequel sont embarqués trois tonneaux couchés à l'horizontale sur des supports, occupe le quai de chargement. Une passerelle de bois surélevée court le long des murs ouest, sud et est. À travers une ouverture dans le plafond, vous voyez le bras de bois d'une grue de chargement duquel pendent des cordes et des crochets.

Les tonneaux de vin sont remontés de la cave (zone W14) par une rampe (zone W12) en les faisant rouler sur le flanc jusqu'à la grue de l'étage (zone W16) utilisée pour les descendre sur le chariot. Les tonneaux vides sont déchargés du chariot puis amenés vers la zone W9 en les faisant rouler sur le flanc. Les trois tonneaux sur le chariot contiennent de la Purée de raisins rouges n°3.

La porte sud est entrouverte, car on a forcé son ouverture. Il est impossible de la fermer convenablement, à moins de la réparer, mais il est toujours possible de la barricader.

W3. Atelier du tonnelier

> Des bandes de fer et des lattes de bois sont soigneusement empilées sur le sol de cet atelier dont les murs sont tapissés d'outils. Deux établis sont posés contre le mur est.

Les tonneaux de vin sont fabriqués ici. La porte nord est barrée de l'intérieur.

W4. Réserve de tonneaux

> Des rangées de tonneaux neufs remplissent cette pièce. Un étroit escalier de pierre monte en colimaçon dans le coin sud-ouest.

La pièce contient treize tonneaux vides.

W5. Terrasse couverte

> Sur une terrasse couverte et dallée sont posés trois baquets en bois d'un mètre cinquante de diamètre dont l'intérieur est maculé des restes séchés de jus de raisin. Une courte échelle est fixée sur le flanc de chaque baquet et une bassine de récupération est posée en dessous.
>
> Au fond de la terrasse se trouve une large porte coulissante à double battant en bois, ainsi qu'une porte en bois simple. Des colonnes de pierre et des arches soutiennent l'étage.

C'est sur cette terrasse couverte que les raisins sont écrasés et transformés en jus. Les battants de la porte coulissante sont maintenus fermés de l'intérieur par une chaîne. La porte plus petite est barrée de l'intérieur. Il faut réussir un test de Force DD 20 pour enfoncer l'une ou l'autre de ces portes.

W6. Puits

Un parapet de pierres moussues soigneusement ajustées entoure ce puits de 12 mètres de profondeur.

W7. Remise

> Des herbes à l'odeur alléchante pendent de l'avant-toit de cette remise en bois délabrée. Sur sa porte est gravé un petit croissant de lune.

Aucune surprise n'attend les personnages dans cette remise.

W8. Débarras

> Des patères sont fixées sur les murs de ce débarras tandis que des paires de sandales de bois tachées aux semelles surdimensionnées sont posées sur des étagères au sud. Les deux portes de cette pièce sont ouvertes. Sur celle à l'ouest, qui permet de sortir sous la pluie, sont fixés des crochets de fer. À côté de celle-ci est posée par terre une poutrelle d'un mètre cinquante de long.

Avant d'abandonner l'exploitation viticole, les corbeaux-garous ont pris les manteaux de cuir imperméabilisés stockés ici, mais ils ont laissé les sandales de bois qu'ils enfilent lorsqu'ils écrasent le raisin sur la terrasse couverte (zone W5).

La poutrelle par terre peut être utilisée pour barrer la porte ouvrant sur l'extérieur.

W9. Cuves de fermentation

> La riche odeur du vin qui fermente emplit cette vaste pièce à un étage, dominée par quatre énormes cuves de bois de deux mètres quarante de diamètre et de trois mètres soixante de haut. Un escalier de bois au milieu de la pièce monte vers un balcon de bois longeant le mur sud à une hauteur de trois mètres. Quatre fenêtres ornent le mur au niveau du balcon. Contre le mur, sous le balcon, sont empilés de vieux tonneaux vides avec « Le Magicien des vins » pyrogravé sur leur flanc. De ce balcon, deux escaliers à l'est et à l'ouest montent chacun sur quatre mètres cinquante vers une porte de l'étage de l'exploitation. Sous ces petits balcons latéraux se trouvent plusieurs portes dont certaines sont entrouvertes. Le toit en pente est soutenu par d'épais chevrons où sont perchés de nombreux corbeaux silencieux qui vous observent avec grand intérêt.

Quatre **nuées de corbeaux** sont perchées sur les chevrons mais n'attaquent en aucun cas les personnages.

Vingt-quatre **buissons malades** et une **druidesse** (humaine, NM) sont également présents, à moins qu'ils n'aient été attirés à l'extérieur. Lisez ceci s'ils sont là :

> Le balcon grince, ce qui attire votre regard vers une silhouette penchée sur le tonneau à l'extrémité ouest, en train d'y verser l'épais sirop d'une flasque. Elle porte une tenue composée de diverses peaux animales et une coiffe ornée de cornes de chèvre. Elle a de longs cheveux emmêlés. Vous voyez soudain une chose se déplacer sans bruit au niveau du sol. C'est une petite créature qui semble composée de brindilles et qui rappelle un buisson. Elle sort de sa cachette sous l'escalier et disparaît derrière le tonneau à l'extrémité est.

Les quatre contenants sont des cuves de fermentation où le jus de raisin est mélangé à d'autres ingrédients et transformé en vin. L'arrière du tonneau à l'extrémité est est fendu, créant une ouverture de 15 centimètres de large et 1,80 mètre de haut à travers laquelle les buissons malades peuvent passer. L'ensemble des vingt-quatre buissons malades sont cachés dans ce tonneau et se tiennent prêts à en sortir pour attaquer s'ils en reçoivent l'ordre. À l'intérieur du tonneau, ils bénéficient d'un abri total contre les attaques effectuées depuis l'extérieur.

La druidesse est en train d'empoisonner les cuves de fermentation. Les trois cuves à l'ouest contiennent du vin empoisonné en quantité suffisante pour remplir un total de vingt tonneaux. La consommation de ce vin empoisonné produit les mêmes effets qu'une *potion de poison*. Un antidote versé dans une cuve neutralise le poison, mais gâche aussi la saveur du vin. L'incantation d'un sort de *purification de la nourriture et de l'eau* sur une cuve neutralise le poison sans gâcher le vin.

En plus de sa tenue en peaux animales et sa coiffe de cornes, la druidesse porte des colliers de dents humaines. Si les personnages l'attaquent, elle appelle ses buissons malades. Le cas échéant, les nuées de corbeaux plongent des chevrons et commencent à attaquer les végétaux malades. Chaque nuée déchiquette un buisson malade à chacun de ses tours.

La porte à double battant coulissant dans le mur nord (qui ouvre sur la zone W5) est maintenue fermée par une chaîne depuis l'intérieur. La clé du cadenas de la chaîne se trouve dans le bureau (zone W20).

La porte simple ouvrant sur la zone W5 est barrée de l'intérieur, tout comme la porte simple ouvrant sur la zone W2.

W10. Atelier du souffleur de verre

> Une fenêtre encrassée dans le mur sud laisse filtrer un peu de lumière dans cette pièce. Des bouteilles de vin sont fabriquées ici, comme le prouvent les outils dispersés ici et là, le râtelier de bois le long du mur sud rempli de bouteilles de verre récemment soufflées, la cheminée dans le coin sud-ouest et le tonneau plein de sable posé à côté. Un escalier descend vers le sous-sol. Entre celui-ci et le râtelier de bouteilles se trouve une porte barrée.

L'escalier descend vers la zone W13. Les bouteilles rangées dans le râtelier ne sont pas étiquetées. La porte est est barrée de l'intérieur.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est enfoui dans le tonneau rempli de sable. Il faut vider le tonneau ou fouiller dans le sable pour trouver le trésor sans faire de test.

W11. Escalier en colimaçon

> Cette tourelle renferme un escalier de pierre en colimaçon. Des fenêtres sur la paroi extérieure laissent entrer de la lumière.

L'escalier relie l'ensemble des trois niveaux de l'exploitation viticole.

W12. Rampe

> Cette tourelle abrite un plancher en pente et en colimaçon qui permet d'accéder à la cave et à l'étage. D'après les éraflures, des tonneaux sont régulièrement montés et descendus en les roulant sur le flanc.

La rampe en colimaçon relie les trois niveaux de l'exploitation. Les druides malfaisants qui se sont emparés de l'exploitation viticole empruntent cette rampe pour se déplacer d'étage en étage.



Buisson malade

W13. Escalier de derrière

> Une épaisse couche de mousse recouvre les murs de cet escalier souterrain. Au pied des marches se trouve un palier avec une porte de bois cintrée dans le mur nord.

Cet escalier relie les zones W10 et W14.

W14. Cave à vins

Lors des beaux jours de l'exploitation viticole, la cave à vins était remplie de tonneaux en attente d'être livrés, mais cette période de prospérité n'est plus depuis longtemps.

> Des piliers et des étais de bois soutiennent le plafond de trois mètres de haut de cette cave glaciale divisée en deux par un mur de briques d'un mètre cinquante d'épaisseur. Le sol est recouvert d'une fine couche de brume. Dans chaque moitié de la cave se trouve un porte-bouteilles en bois d'un mètre quatre-vingt de haut faisant aussi office de cloison. Le porte-bouteilles dans la partie ouest est vide, mais celui dans la partie est est à moitié rempli de bouteilles de vin.

Cinq **résineux malades** et un **druide** (humain, NM) sont présents dans la partie est de la cave, à moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs. Lisez ceci s'ils sont ici quand les personnages entrent dans cette partie de la cave :

> Quelque chose bouge derrière le porte-bouteilles de la partie est. À travers les trous, vous apercevez cinq silhouettes humanoïdes, dont l'une arbore des bois de cerf. Vous entendez une voix rocailleuse marmonner l'incantation d'un sort.

Lors de son premier tour, le druide situé derrière le porte-bouteilles lance un sort de *vague tonnante* qui brise 1d20+10 bouteilles de vin en retentissant dans toute la cave. Le druide ordonne ensuite aux résineux d'attaquer.

Il fait de plus en plus froid au fur et à mesure qu'on se rapproche du mur nord de la cave. Contre ce mur, dans la partie est de la cave, sont posés trois tonneaux contenant de la Purée de raisins rouges n°3 givrée. Le nom du vin est pyrogravé sur le flanc de chaque tonneau. Une bouteille de Purée de raisins rouges n°3 se trouve par terre, sur le sol dallé de la partie ouest de la cave.

Le porte-bouteilles dans la moitié est de la cave contient quarante bouteilles. D'après leurs étiquettes, elles contiennent du Béguin du dragon rouge produit par l'exploitation.

La porte secrète entre les deux moitiés de la cave s'ouvre en la poussant. Elle révèle un passage glacial (zone W15).

W15. Moisissure brune

Lisez ceci si les personnages ouvrent la porte secrète :

> Il faut forcer un peu pour ouvrir la porte secrète qui laisse passer une bourrasque d'air glacial. Un tunnel plongé dans le noir s'étend sur quatre mètres cinquante puis passe sous une ouverture cintrée avant de déboucher dans une grotte peu profonde.

Les personnages qui ont une source de lumière peuvent voir de la moisissure brune sur les murs, le sol et le plafond autour de l'ouverture cintrée et dans la grotte au-delà. Dix plaques de moisissure brune (voir « Les dangers des donjons » au chapitre 5, « L'environnement des aventures » du *Dungeon Master's Guide*) ont poussé ici et maintiennent le vin à basse température. Les personnages ne risquent rien tant qu'ils restent à distance de cette moisissure.

W16. Treuil de chargement

> Une ouverture de trois mètres de côté perce le milieu du plancher de bois de cette pièce. Au-dessus de ce trou s'élève un treuil de bois. En haut du treuil est perché un homme aux cheveux hirsutes, aux dents gâtées et à la peau maculée de sang rouge vif. Il brandit un bâton noueux ressemblant à une branche de bois noir et marmonne à votre intention.

L'homme est un **druide** (humain, NM) qui combat uniquement si on l'accule. Sinon, il tente de s'enfuir en sautant dans le chariot en contrebas, dans le quai de chargement (zone W2). Il se met ensuite en quête d'un endroit où se cacher dans l'exploitation. Un personnage qui comprend le druidique peut traduire ses paroles : « La nature satisfait le moindre de mes caprices, car je possède le bâton du vampire ! »

Il faut tirer la porte secrète dans le coin nord du mur ouest pour l'ouvrir et révéler une chambre à coucher (zone W17).

Trésor

Le druide manie un *bâton de Gulthias* (voir l'annexe C) que l'on peut utiliser pour détruire les végétaux malades dans l'exploitation viticole.

W17. Chambre du maître des lieux

Cette chambre à coucher est celle de Davian Martikov, mais elle est actuellement occupée par sa fille, Stéfania, et son gendre, Dag, le temps que leur petite grandisse.

> Cette pièce contient un lit à baldaquin dont la tête est sculptée en forme de corbeau géant. Un tapis noir et moelleux recouvre le sol entre le lit et la porte. Dans chaque coin du mur sud est posée une petite armoire. Une tapisserie dépeignant une église est accrochée sur le mur entre les deux meubles. Sous cette tapisserie est posé un berceau à bascule joliment sculpté. Au nord, sous une fenêtre, se trouvent un simple bureau et une chaise. Parmi les autres meubles, on peut voir un coffre de bois et un miroir sur pied bordé d'un cadre de bois.

L'une des armoires contient les vêtements de Stéfania, l'autre ceux de Dag. Le bureau contient les registres des livraisons de vin effectuées au cours des cent dernières années. Un examen rapide des dernières entrées du registre le plus récent révèle que la presque totalité des livraisons sont effectuées vers les endroits suivants :

- « SV » (la taverne *Le Sang des Vignes* du village de Barovie)
- « EB » (l'auberge de L'Eau Bleue de la ville de Vallaki)
- « K » (Krezk)
- « VISTANI »

Les personnages qui examinent les livraisons les plus anciennes inscrites dans le registre trouvent également des « S » (pour Strahd).

Le coffre de bois est verrouillé et la clé est cachée dans un compartiment creusé dans l'une des colonnes du lit. Un personnage qui fouille le lit remarque qu'un nœud dans le bois d'une des colonnes du lit peut être extrait, ce qui révèle le compartiment. Le contenu du coffre est décrit dans la section « Trésor » ci-dessous.

Il y a une porte secrète dans le coin nord du mur est. Il faut la pousser pour l'ouvrir et elle permet d'accéder à la pièce contenant le treuil de chargement (zone W16).

Trésor

Le coffre contient 50 po, 270 pe (sur chaque pièce d'électrum est frappé le profil de Strahd von Zarovich) et 350 pa. Il y a un compartiment secret dans le couvercle du coffre que l'on peut trouver en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. On y trouve un médaillon en or (d'une valeur de 25 po) contenant le portrait d'une jolie femme (Angélika, l'épouse décédée de Davian), et une bourse contenant cinq pierres précieuses valant 50 po chacune.

W18. Cuisine et salle à manger

> Cette pièce contient une table rectangulaire entourée de huit chaises, un meuble de rangement en forme de L et un garde-manger s'élevant du sol au plafond à côté duquel se trouve une petite cuisinière de fer.



Davian Martikov

Le placard contient de la vaisselle et des couverts, le garde-manger des ingrédients culinaires et les réserves de nourriture de l'exploitation.

W19. Chambres

> Deux paires de lits superposés occupent cette pièce. Contre le mur ouest sont posées quatre malles identiques.

Davian, Adrian et Elvir dorment dans la pièce la plus à l'ouest. Claudiu et ses deux plus jeunes frères dans la chambre à l'est, dans laquelle sont disséminés quelques jouets. L'un de ceux-ci est un cheval à bascule en bois pour enfants, sauf qu'il est noir, que ses yeux expriment la fureur et que des flammes orange sont peintes au niveau de sa crinière, de sa queue et de ses sabots. Dans le bois du destrier noir est gravé le nom de « Beucephalus » et, en plus petit, le slogan « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! »

Les malles contiennent des vêtements et des affaires personnelles, mais rien de valeur.

W20. Presse d'imprimerie

La porte de cette pièce est entrouverte.

> Cette pièce contient un bureau, une chaise, une haute armoire de bois et un étrange engin qui occupe la majorité de l'extrémité nord de la pièce.

Deux **lierres malades** et une **druidesse** (humaine, NM) se trouvent ici, à moins qu'ils n'aient été attirés ailleurs. Lisez ceci s'ils sont présents :

> Trois créatures occupent cette pièce. L'une ressemble à une humaine, mais elle est tellement maculée de terre et de boue qu'il est difficile de le certifier. De nombreuses brindilles sont plantées dans ses cheveux et son visage est caché derrière un voile de mousse. Elle fouille le contenu de l'armoire et jette par terre, sans ménagement, ce qu'elle y trouve. Derrière elle, deux créatures entièrement faites de lierre mort patientent.

La druidesse et les lierres malades combattent jusqu'à la mort.

Dans l'armoire se trouve une clé enfilée sur une cordelette. Cette clé déverrouille le cadenas qui maintient fermée la porte coulissante située entre la terrasse couverte (zone W5) et les cuves de fermentation (zone W9).

L'engin posé contre le mur nord est une presse d'imprimerie que Davian Martikov utilise pour imprimer les étiquettes des bouteilles de vin. L'encre est fabriquée avec du vin et stockée dans des bouteilles rangées dans l'armoire, avec des parchemins et des pots de colle.

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants une fois que les personnages ont éliminé la menace qui pèse sur l'exploitation viticole.

Livraison de vin

Une fois que les Martikov ont réinvesti l'exploitation, les personnages peuvent leur demander de livrer du vin à l'auberge de L'Eau Bleue (chapitre 5, zone N2), au campement des Vistani à l'extérieur de Vallaki (chapitre 5, zone N9) ou au bourgmestre de Krezk (chapitre 8, zone S2). Reconnaissant, Davian charge immédiatement ses fils de cette tâche. Adrian Martikov remonte de la cave les trois tonneaux de vin restants et les charge sur le chariot pendant qu'Elvir Martikov harnache les chevaux. Adrian et Elvir font eux-mêmes la livraison, mais acceptent volontiers l'escorte des personnages. Si les personnages ne se portent pas volontaires pour protéger le chargement, Davian Martikov leur propose de le faire afin d'assurer sa sécurité.

Si les personnages escortent le chariot, vérifiez l'éventualité d'une rencontre aléatoire pour chaque kilomètre et demi parcouru. Le chariot est également surveillé par deux **nuées de corbeaux** qui plongent en piqué sur tout ce qui menace le chariot ou les personnages.

Développement

Les personnages peuvent échanger les six tonneaux de vin contre un trésor dont ils ont besoin appartenant aux Gardiens de la plume ou aux Vistani (voir le chapitre 5, zones N2q et N9i) ou ils peuvent les utiliser pour négocier leur entrée dans le village fortifié de Krezk (chapitre 8).

Les attaques d'Écharde hivernale

Si les personnages quittent l'exploitation viticole et y retournent plus tard sans avoir réglé le cas d'Écharde hivernale entre-temps (voir la section « Le rituel des druides » du chapitre 14), l'énorme **arbre malade** (voir l'annexe D) quitte la colline d'Antan pour dévaster le vignoble et détruire l'exploitation viticole.

À leur arrivée, les personnages constatent que les vignes ont été piétinées et l'exploitation viticole réduite à l'état de ruine. Les traces laissées par Écharde hivernale sont clairement visibles et partent sur le chemin en direction du sud. Les personnages qui suivent les traces rattrapent Écharde hivernale alors qu'il retourne lentement vers la colline d'Antan.

Les Martikov ont échappé de peu au carnage et se sont réfugiés à Vallaki, dans l'auberge de L'Eau Bleue (chapitre 5, zone N2). La destruction de l'exploitation viticole a dévasté Davian Martikov et le moral des habitants de Vallaki est au plus bas alors que les nouvelles de la destruction de l'exploitation se répandent dans toute la ville.

Développement

Trois jours après l'attaque d'Écharde hivernale, Baba Lysaga (voir le chapitre 10, zone U3) ordonne aux sept **épouvantails** de Bérez de partir se poster dans le vignoble afin de décourager le retour des corbeaux-garous. Ces épouvantails attaquent tous ceux qui traversent le vignoble ou approchent de l'exploitation viticole en ruine.



Chapitre 13 : Le temple d'Ambre



Une société secrète composée de magiciens d'alignement Bon a bâti le temple d'Ambre dans les montagnes de Balinok il y a plus de deux mille ans. Ils avaient besoin d'un endroit sécurisé pour y mettre les vestiges malfaisants (les restes d'entités maléfiques mortes) qu'ils avaient capturés et les fragments de savoir interdit qu'ils avaient amassés. Ils ont dédié le temple à un dieu des secrets sur lequel ils comptaient pour cacher l'édifice aux yeux du reste du monde jusqu'à la fin des temps. Malheureusement pour les magiciens, même la volonté d'un dieu n'a pu empêcher d'autres créatures malfaisantes de découvrir l'emplacement du temple. Les magiciens ont dû garder eux-mêmes le temple et faire en sorte que ses secrets ne tombent pas entre de mauvaises mains. Les forces du mal emprisonnées dans le temple ont finalement corrompu les magiciens, en les retournant les uns contre les autres.

Les magiciens étaient tous morts quand un archimage maléfique du nom d'Exéthantre est arrivé. Il a brisé les sceaux qui protégeaient le temple et s'est adressé à un vestige enchâssé dans l'ambre pour découvrir les secrets lui permettant de devenir une liche. Suite à sa transformation, il s'est emparé du temple et a transformé les crânes des précédents défenseurs en crânefeux sous ses ordres. Exéthantre s'est fait le gardien du temple, non pas pour protéger ses sombres secrets, mais pour les révéler au grand jour. Pendant ce temps, les malfaisances dans le temple se sont entredévorées, augmentant par là même leur puissance.

Quand Strahd est venu au temple en quête d'immortalité, Exéthantre a perçu l'incroyable destinée de cet homme. Les puissances malfaisantes du temple ont ressenti quant à elles une force dominante : une obscurité qui éclipsait la leur. Strahd a communié avec ces vestiges du mal et a forgé un pacte avec eux. Plus tard, quand il a assassiné son frère Sergei, ce pacte a été scellé dans le sang. Strahd est devenu un vampire et les Sombres puissances ont fait de ses terres une prison.

Strahd est revenu plusieurs fois au temple pour apprendre de nouveaux sorts et trouver un moyen d'échapper à son destin, mais les Sombres puissances n'avaient aucunement l'intention de le laisser faire. Ces dernières années ont été difficiles pour Exéthantre dont le corps et l'esprit sont partis en lambeaux. La liche s'est affaiblie et sa mémoire s'effrite. Elle ne se souvient plus de son nom ni de ses sorts. Elle sait seulement que les Sombres puissances qui ont créé le domaine de Strahd ont vu le jour dans le temple et qu'elles se repaissent du mal que Strahd génère, car il n'est autre que les ténèbres qui les maintiennent en vie.

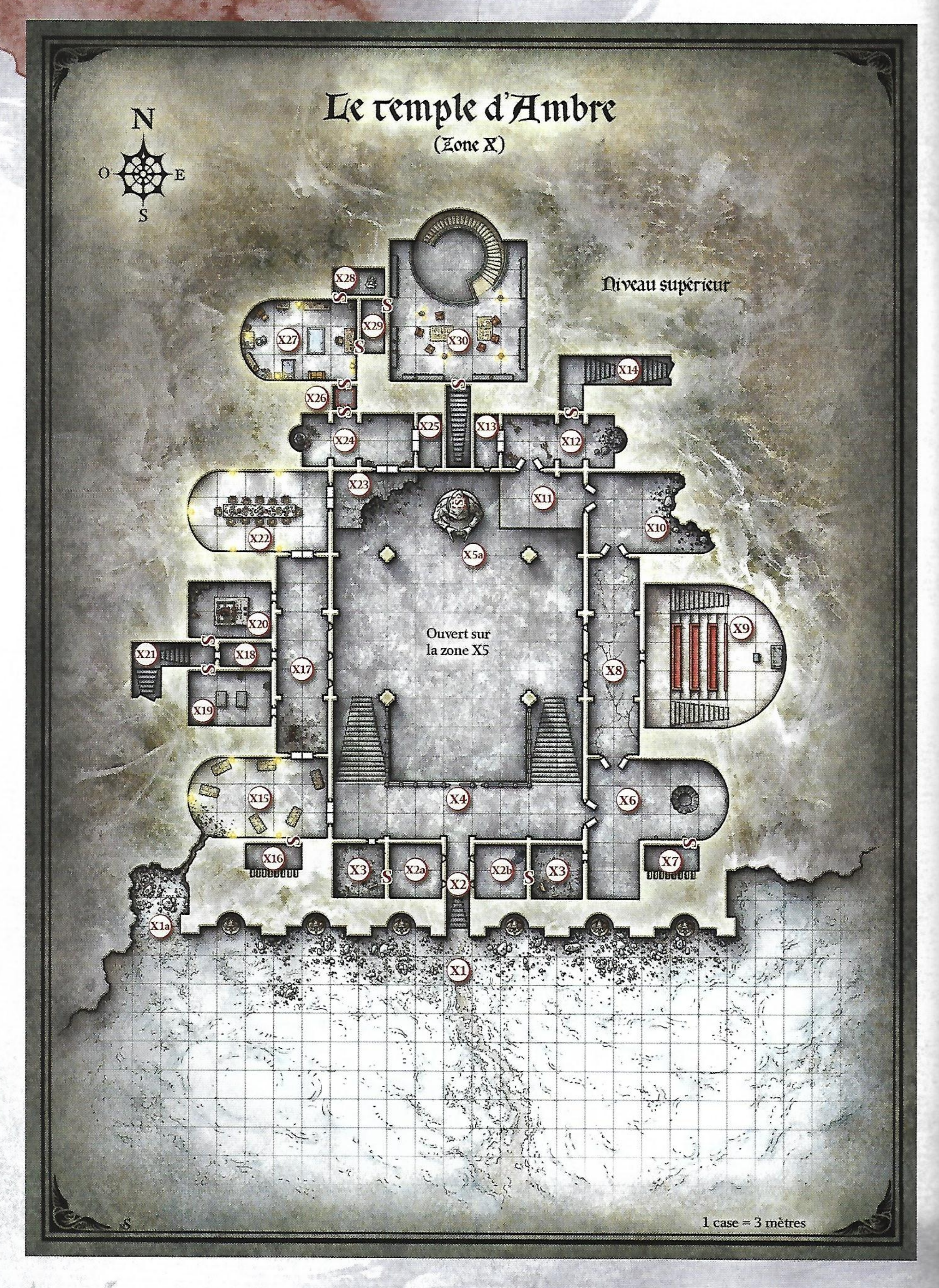
Tandis qu'ils explorent le temple, les personnages peuvent ressentir la présence d'un mal important. Les sombres vestiges emprisonnés dans ce lieu tenteront de les corrompre, en leur révélant des secrets et en leur offrant des cadeaux pour qu'ils les laissent savourer le mal qui sommeille au fond de leur cœur.

Froid extrême

Le temple d'Ambre est un endroit sombre et froid creusé dans le versant enneigé du mont Ghakis. La température ne dépasse pas –23 degrés Celsius dans tout le complexe. Les personnages sans aucune source de chaleur ni aucun équipement ou magie pour les protéger contre le froid, sont victimes des effets du froid extrême, comme décrit dans la section « Le climat » au chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*. Si Kasimir Velikov (voir le chapitre 5, zone N9a) accompagne les personnages, son *anneau de chaleur* le protège contre les effets du froid extrême.

On n'utilisera pas de sitôt le *terme de « Mort » pour me désigner. J'ai fait un pacte avec la mort, un pacte de sang.*

– Livre de Strahd



Le temple d'Ambre
(Zone X)
N
O
E
S
Niveau supérieur
X28
X27
X29
X30
X26
X14
X24
X25
X13
X12
X23
X11
X22
X10
X5a
X9
X20
X21
X18
X17
Ouvert sur
la zone X5
X8
X19
X15
X4
X6
X16
X3
X2a
X2
X2b
X3
X7
X1a
X1
1 case = 3 mètres

Zones du temple

Les zones suivantes correspondent aux références des cartes du temple d'Ambre aux pages 182 et 190.

Toutes les portes du temple se composent de blocs d'ambre translucide munis de poignées et de gonds de fer. Sauf indication contraire, les meurtrières du temple font 12,5 centimètres de large, 1,20 mètre de haut et 30 centimètres de profondeur.

X1. Façade du temple

Une route de gravier enneigée grimpe le versant de la montagne en prenant la direction du nord, depuis la passe de Tsolenka vers le temple. Lisez ceci quand les personnages atteignent le bout de la route :

> La route disparaît sous une couche de neige, mais elle vous emmène suffisamment loin pour voir devant vous la façade d'une sorte de temple creusé dans le versant à pic de la montagne. La façade de l'édifice est haute de quinze mètres et présente six alcôves contenant chacune une statue de six mètres de haut. Chaque statue est sculptée dans un unique bloc d'ambre et représente un personnage au visage caché sous une capuche, ses mains pressées l'une contre l'autre comme s'il priait. Entre les deux statues du milieu se trouve une entrée voûtée dans laquelle descend un escalier.

Il est impossible d'endommager les statues d'ambre. Un malaise s'empare de ceux qui regardent l'une d'elles trop longtemps.

X1a. Étroite fissure

> Une fissure naturelle perce le flanc de la montagne à l'ouest de la façade du temple, créant une ouverture de soixante centimètres de large, trois mètres de haut et quatre mètres cinquante de profondeur. Vous voyez une lumière filtrer d'une salle située derrière, d'où proviennent des voix humaines.

La fissure mène à la zone X15. Si les personnages font beaucoup de bruit à l'extérieur, une des créatures sort de cette zone pour connaître l'origine de ces bruits.

X2. Entrée

Lisez ceci si les personnages franchissent l'entrée voûtée entre les statues :

> Des marches verglacées descendent sur trois mètres vers un couloir dévasté par le temps aux parois percées de meurtrières. Au-delà s'étendent des ténèbres profondes et sépulcrales.

Le couloir relie les zones X1 et X4. Il n'y a aucun garde dans les salles derrière les meurtrières (zones X2a et X2b).

X2a. Salle de garde

Cette salle vide se trouve derrière une porte secrète. Le plafond est haut de 3 mètres. Les meurtrières se trouvent dans le mur est.

X2b. Salle de garde

Cette salle se trouve derrière une porte secrète.

> Deux meurtrières sont creusées dans le mur ouest de cette salle de six mètres de côté et de trois mètres de haut. Dans le coin nord-est est affalé un squelette portant une robe de magicien bleue, une baguette serrée contre sa poitrine.

Le squelette est tout ce qu'il reste d'un magicien mort de froid. Il n'est pas dangereux.

Trésor

Le squelette agrippe encore une *baguette des secrets*.

X3. Chambrée vide

> Des morceaux de bois brisés jonchent le sol de cette salle glaciale de six mètres de côté.

Le plafond est haut de 3 mètres. Les morceaux de bois sont tout ce qu'il reste des lits où dormaient autrefois les gardes.

Une porte secrète est fichée dans un mur de chaque pièce. Il faut les tirer pour les ouvrir, révélant les zones X2a ou X2b situées derrière.

X4. Balcon

> Un balcon de marbre noir de six mètres de large au garde-fou brisé surplombe un vaste temple. De part et d'autre du balcon, un escalier de marbre noir descend sur neuf mètres vers le temple. Le plafond voûté se situe à une hauteur de neuf mètres au-dessus du balcon. Les murs et le plafond sont recouverts d'un glacis ambré qui prête un éclat doré à l'obscurité. Une porte à double battant en ambre ferme l'extrémité ouest du balcon. À l'est se trouve une porte similaire aux battants entrouverts.

Quiconque avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus remarque des meurtrières dans les murs surplombant le temple (voir les zones X8 et X17 pour plus d'informations sur ces meurtrières). Si la source de lumière ou la vision des personnages leur permet de voir jusqu'à 27 mètres au moins, ils aperçoivent une grande statue sans visage au fond du temple (zone X5a).

La porte à double battant entrouverte à l'est mène à la zone X6. Celle à l'ouest permet d'accéder à la zone X15. Les personnages qui écoutent à la porte ouest entendent derrière des voix rauques d'humanoïdes, mais ne parviennent pas à discerner les détails de la conversation.

X5. Temple des secrets perdus

> Quatre colonnes de marbre noir soutiennent le plafond en voûte du temple dont l'extrémité nord est occupée par une statue haute de douze mètres représentant un personnage encapuchonné vêtu d'une robe fluide. Ses mains de pierre sont tendues devant lui comme s'il était en train de lancer un sort. Son visage est une béance de ténèbres absolues.

La statue menaçante se tient entre deux balcons de marbre noir dont l'un est partiellement effondré et dont les débris jonchent le sol de marbre noir du temple devant une porte ouverte. Les murs du temple sont recouverts d'un glacis ambré. Les portes qui desservent cet endroit sont elles aussi taillées dans l'ambre. Des couloirs aux parois recouvertes d'un glacis ambré et au plafond en voûte permettent de sortir d'ici vers l'est et l'ouest. Ces couloirs de sortie sont flanqués d'alcôves ornées de statues de marbre blanc représentant des magiciens humains vêtus de robes et portant chapeaux pointus et bâtons dorés. L'une d'elles s'est effondrée et ses débris jonchent le sol.

Un **arcanaloth** appelé Néféron garde ce temple, posté à l'intérieur de la tête évidée de la grande statue (zone X5a). Il attaque les personnages à vue avec ses sorts à longue portée. Grâce à sa vision parfaite, l'arcanaloth peut voir l'invisible ou au travers de ténèbres magiques. Les personnages ne peuvent pas voir Néféron, à moins qu'ils disposent d'un moyen de voir malgré les ténèbres magiques qui enveloppent le visage et la tête de la statue.

Dès que l'arcanaloth commence à lancer ses sorts, les trois **crânefeux** dans la zone X17 prennent position derrière les meurtrières qui surplombent le temple et lancent les sorts de *projectile magique* et *boule de feu* sur les personnages dans leur champ de vision.

Le plafond du temple s'élève à une hauteur de 18 mètres. Deux larges escaliers de marbre noir montent vers le balcon au sud (zone X4) situé à une hauteur de 9 mètres. Les balcons de part et d'autre de la statue (zones X11 et X23) s'élèvent eux aussi à une hauteur de 9 mètres.

Des meurtrières taillées dans les murs des galeries (zones X8 et X17) et des postes surélevés pour archers (zones X13 et X25) donnent sur le temple. Le glacis ambré sur les parois du temple réduit les chances de remarquer ces meurtrières. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 12 ou plus parviennent à les repérer. Les créatures derrière les meurtrières bénéficient d'un abri important.

Les statues de magicien en marbre font 2,40 mètres de haut. Leurs bâtons de 2,70 mètres de long sont en fer forgé recouvert d'une peinture d'or écaillée. La statue au nord-est est tombée quand un tremblement de terre a provoqué l'effondrement des parois de son alcôve.

X5a. Dieu des secrets

Cette statue de 12 mètres de haut, sculptée dans le marbre, représente un dieu des secrets sans visage. Au pied de la statue, à l'arrière, se trouve une porte secrète que l'on peut repérer en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Il faut la tirer pour l'ouvrir et découvrir un escalier en colimaçon qui monte jusqu'à une trappe de pierre encastrée dans le sol de la tête évidée de la statue.

Tête de la statue

Néféron l'**arcanaloth** s'est installé dans la tête évidée de la statue, à l'intérieur d'un champ de ténèbres magiques qui englobe toute la tête et dissimule le visage d'humain de la statue. Les ténèbres peuvent être dissipées (DD 17).

Deux ouvertures de soixante centimètres de diamètre à la place des yeux offrent une vue dégagée sur le sol du temple au sud de la statue, ainsi que sur le balcon sud (zone X4). En regardant à travers ces ouvertures, on ne peut pas voir les balcons au nord (zones X11 et X23), les zones en contrebas de ces balcons ou tout l'espace derrière ou directement au-dessus de la statue. Les ouvertures au niveau des yeux confèrent à l'arcanaloth un abri important contre les attaques provenant de l'extérieur de la tête.

Néféron porte des lunettes d'or et une robe magique (voir « Trésor » ci-dessous). Il utilise son sort *modifier son apparence* et sa compétence de Supercherie pour se faire passer pour un vieux magicien humain avec une longue barbe blanche appelé Heinrich Stolt. « Heinrich » feint la confusion. Si les personnages lui demandent pourquoi il les a agressés, il affirme être le gardien du temple. Si l'arcanaloth perd plus de la moitié de ses points de vie, il se téléporte sur le sol du temple, devient invisible et fuit en empruntant le chemin le plus sûr et en attaquant de nouveau les personnages s'il peut le faire en toute sécurité. L'arcanaloth ne quittera le temple sous aucun prétexte.

Trésor

L'arcanaloth transporte un grimoire contenant les sorts de magicien qu'il a préparés (voir son profil dans le *Monster Manual*). Il porte des lunettes en or et aux verres de cristal rose (d'une valeur de 250 po) et une *robe d'objets pratiques* sur laquelle sont cousues les huit pièces de tissu suivantes :

- Sac de 100 po
- Porte de fer
- Échelle de bois
- Cheval de selle
- Fosse
- Barque
- *Parchemin magique* (*rayon de lune*)
- Mastiffs

Consultez le *Dungeon Master's Guide* pour plus d'informations sur chaque pièce de tissu de la robe.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est par terre, à l'intérieur de la tête de la statue.

X5b. Porte secrète

Au milieu du mur nord du temple se trouve une porte secrète. Un personnage qui cherche une porte secrète dans ce mur et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 repère des interstices dans le glacis ambré qui recouvre le mur, indiquant la présence de la porte. Elle est protégée par un sort de *verrou magique* qui empêche son ouverture, mais il suffit de la frapper trois fois pour qu'elle s'ouvre pendant 1 minute, révélant un escalier de pierre poussiéreux. L'escalier monte sur 9 mètres vers une autre porte secrète qui s'ouvre automatiquement dès qu'une créature arrive à 1,50 mètre ou moins d'elle. L'escalier mène à la zone X30.

X5c. Porte verrouillée

Cette porte à double battant en ambre est verrouillée à l'aide d'un sort de *verrou magique* que l'on peut réprimer en prononçant le mot de passe « Étherna ». Pour ouvrir la porte, un personnage doit la pousser en réussissant un test de Force DD 25. La porte (CA 15, 60 points de vie) peut également être détruite. Si son nombre de points de vie est réduit à 0, de l'énergie nécrotique s'engouffre dans un cube de 9 mètres de côté situé directement au nord. Une créature dans ce cube subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques et tombe en poussière si son nombre de points de vie est réduit à 0. Derrière les portes s'étendent les catacombes du temple (zone X31).

X5d. Reflets ambrés

Le plafond voûté de ce couloir s'élève à une hauteur de six mètres. Vous pouvez voir vos reflets dans le glacis ambré, mais ils ne reproduisent pas vos mouvements. À la place, ils agitent leurs bras et poussent des cris silencieux en guise d'avertissement.

Les reflets bizarres des personnages sont des illusions censées les dissuader d'explorer le temple. Ces illusions peuvent être dissipées (DD 15).

Le couloir est mène à la zone X32, le couloir ouest à la zone X36.

X6. Annexe sud-est

> Cette pièce ne contient rien de particulier, à l'exception d'un trou circulaire de trois mètres de diamètre au bord irrégulier dans le sol à l'est et des appliques de torche vides sur les murs. Des portes à double battant en ambre sont ouvertes au nord et à l'ouest. Au sud de la porte à double battant située à l'ouest se trouve une porte simple, fermée.

Le plafond de cette pièce s'élève à une hauteur de 6 mètres. Derrière la porte ouverte au nord, les personnages peuvent voir un long et large couloir aux murs recouverts d'ambre (zone X8).

Le trou grossièrement creusé dans le sol est profond de 6 mètres et traverse ensuite le plafond de la zone X33a. Depuis le fond de ce conduit, il faut encore compter 3 mètres avant d'atteindre le sol de la zone X33a. Il y a beaucoup de prises pour les pieds et les mains sur la paroi du trou et on peut donc l'escalader sans avoir à faire de test, mais les personnages doivent tout de même sauter les 3 derniers mètres avant d'atteindre le sol en contrebas. Si les personnages font beaucoup de bruit, les trois **crânefeux** de la zone X33a remontent le conduit en volant et les attaquent. Les crânefeux attaquent également les personnages qu'ils entendent descendre dans le conduit.

Une porte secrète dans le mur sud permet d'accéder à la zone X7.

X7. Dépôt à parchemins secret

> Dans le mur sud de cette salle poussiéreuse sont creusés des trous cylindriques utilisés pour stocker des cartes ou des parchemins.

Les magiciens entreposaient ici des parchemins magiques qu'ils utilisaient en cas d'attaque du temple. Les parchemins sont tombés en poussière.

X8. Couloir supérieur est

> Un glacis ambré recouvre les murs de ce couloir au plafond en voûte de six mètres de large et de vingt et un mètres de long. Les portes à double battant en ambre aux deux extrémités du couloir sont ouvertes. Il y a une simple porte fermée au milieu du mur est et trois meurtrières percent le mur situé juste en face. Le sol de marbre noir du couloir est fissuré par endroits.

C'est le golem de la zone X10 qui a fissuré le sol. Les meurtrières font 12,5 centimètres de large, 75 centimètres de haut et 30 centimètres de profondeur. Elles surplombent le temple (zone X5).

X9. Salle de conférence

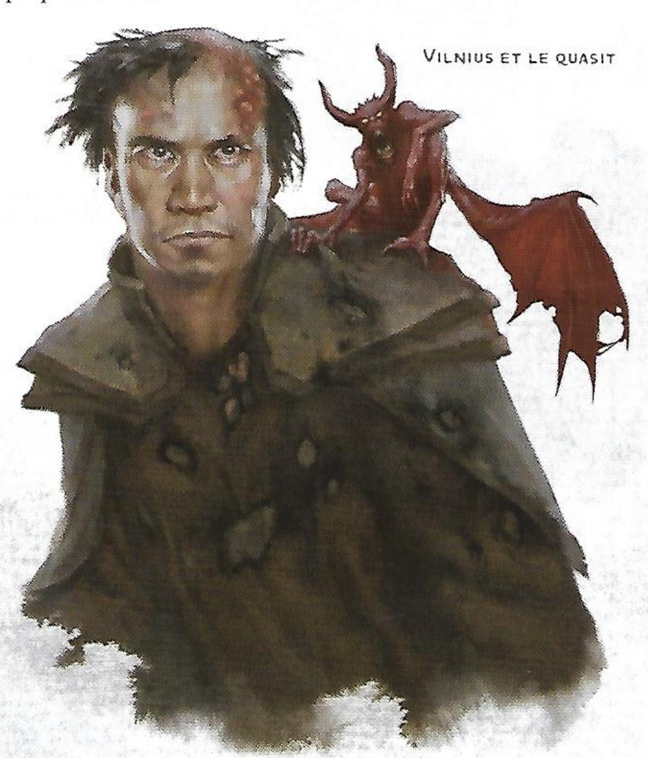
> Cette salle est abondamment éclairée par de grandes lanternes de cuivre rouge suspendues au plafond. Les murs sont recouverts d'un glacis ambré sur lequel ont été sculptés des bas-reliefs représentant des magiciens, grimoire en mains. Au nord et au sud, des escaliers descendent de six mètres vers un lutrin d'obsidienne derrière lequel une plaque d'ardoise noire est accrochée à des chaînes. Entre les escaliers descendent plusieurs rangées de gradins en marbre rouge.

Des sorts de *flamme éternelle* ont été lancés sur les lanternes suspendues au plafond. La plaque d'ardoise servait autrefois de tableau noir sur lequel on peut encore voir quelques traces de craie.

Derrière le lutrin se cache Vilnius (**mage** humain, NM) et son familier, un **quasit** invisible. Les personnages ayant une valeur passive de Sagesse (Perception) de 17 ou plus remarquent sa présence. Un personnage qui cherche activement des créatures cachées ici repère Vilnius s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 12.

Vilnius porte une robe brûlée, ses cheveux hirsutes le sont aussi et son visage et ses bras sont couverts de cloques infligées par du feu magique. Il était l'apprenti de Jakarion, le magicien mort dans la zone X17. Suite au décès de son maître incinéré là-bas par les crânefeux, Vilnius, blessé, s'est replié ici. Il mange de la vermine pour survivre. Le golem d'ambre patrouille parfois dans le couloir attenant (zone X8) et Vilnius ne quittera pas cette pièce tant qu'il sait que le golem n'a pas été détruit.

Vilnius est un couard avare à qui on ne peut faire confiance. Il maudit son maître décédé de l'avoir amené dans cette région désolée. Si les personnages tentent de se lier d'amitié avec lui, il se méfie de leurs intentions. Il aimerait récupérer le bâton et le grimoire de son maître mort, mais ne souhaite pas pour autant explorer plus avant le temple d'Ambre. Il connaît les informations suivantes à propos du lieu :



Vilnius et le quasit

- Le temple renferme des connaissances interdites.
- Des crânefeux (des créatures artificielles créées à partir des restes de magiciens morts) gardent le temple.
- Des barbares des montagnes utilisent le temple comme abri.

Trésor

Vilnius possède son grimoire qui contient tous les sorts qu'il a préparés. Il possède également une amulette d'or en forme de V à l'envers qu'il porte autour du cou, cachée sous sa robe. Cette amulette somptueusement conçue vaut 1 000 po. C'est l'amulette permettant de contrôler le garde animé de la zone X35.

Il peut dire que cette amulette est magique, mais ne sait pas à quoi elle sert. L'amulette se met à vibrer lorsqu'elle se trouve à 3 mètres ou moins du garde animé. Vilnius ne veut plus céder l'amulette à qui que ce soit s'il apprend à quoi elle sert.

X10. Annexe nord-est

> Les murs et le plafond de la partie est de cette salle de pierre simple se sont effondrés. Des portes à double battant en ambre sont ouvertes à l'ouest et au sud. Au milieu de la pièce s'élève une statue d'ambre fissurée haute de trois mètres représentant un guerrier à tête de chacal. Elle se tourne vers vous en serrant les poings.

Le plafond de cette salle est haut de 6 mètres et sur les murs sont fixées des appliques de torche vides. La statue est un golem d'ambre endommagé (utilisez le profil du **golem de pierre** donné dans le *Monster Manual*). Il lui reste 145 points de vie et il attaque les créatures situées dans son champ de vision, cessant ses attaques quand il n'en voit plus aucune.

La partie orientale de la salle s'est effondrée il y a longtemps suite à un tremblement de terre.

X11. Balcon nord-est

> Ce balcon de marbre noir se situe dans le coin nord-est du temple, à une hauteur de neuf mètres. Deux portes à double battant sont ouvertes et permettent de le quitter.

Les personnages peuvent voir d'ici une meurtrière à l'ouest de la porte nord (voir la zone X13).

X12. Chapelle est

> Cette salle de pierre nue se compose d'un vestibule à l'ouest et d'une chapelle à l'est. Quatre chandeliers sont tombés sur le sol poussiéreux du vestibule. À l'intérieur d'une alcôve surélevée à l'extrémité est de la chapelle sont éparpillés les fragments d'une statue d'obsidienne brisée. Deux paires d'alcôves vides ornent les murs nord et sud de la chapelle.

Le golem d'ambre de la zone X10 a renversé les chandeliers et réduit en morceaux la statue d'obsidienne qui représentait le même dieu sans visage que dans la zone X5. La porte à double battant en ambre du mur ouest ouvre sur la zone X13.

Il y a une porte secrète au fond de l'une des alcôves du mur nord. Il faut la tirer pour l'ouvrir et elle mène à la zone X14.

X13. Poste des archers est

> Une meurtrière perce le milieu du mur sud de cette pièce étroite.

Le plafond de cette pièce est haut de 3 mètres. La meurtrière offre une vue sur le sol du temple (zone X5), sous le bras gauche levé de la grande statue (zone X5a).

X14. Escalier nord

Lisez ceci quand les personnages ouvrent la porte secrète au sommet de l'escalier :

> Un couloir poussiéreux part vers le nord puis tourne vers l'est pour aboutir en haut d'un escalier. Dans l'air raréfié flotte la puanteur de la mort.

Trois volées de marches de 3 mètres de long chacune, séparées par des paliers, descendent sur un total de 9 mètres vers la zone X14a. La puanteur s'intensifie au fur et à mesure de la descente.

X14a. Hall inférieur effondré

> Les escaliers descendent vers un hall effondré au haut plafond et aux murs recouverts d'un glacis ambré. Des gravats jonchent la majorité du sol et un passage dégagé mène à une porte ouverte. L'odeur de mort semble provenir de cet endroit.

La zone effondrée permettait autrefois de rejoindre la zone X32, mais un tremblement de terre a provoqué l'effondrement du plafond et des murs. Le plafond à 7,50 mètres.

À moins que les personnages éteignent les lumières dont ils disposent et se déplacent silencieusement, les créatures dans la zone X33c les entendent approcher et se préparent à attaquer.

X15. Annexe sud-est

Cette pièce est occupée par une **gladiatrice** (humaine, CM), cinq **berserkers** (humains et humaines, CM) et un **loup sanguinaire**. La gladiatrice et les berserkers sont des montagnards assoiffés de sang et le loup sanguinaire un serviteur de Strahd qui ne peut être ni charmé ni terrorisé.

Quand ils ne s'attendent pas à être dérangés, les humains sont assis par terre et aiguisent leurs armes pendant que le loup sanguinaire dort au milieu de la pièce. La gladiatrice et les berserkers combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le loup sanguinaire fuit le temple (en partant vers l'est et en passant par les zones X4 et X2) s'il lui reste moins de la moitié de ses points de vie.

> Des torches dans des appliques illuminent cette pièce de pierre nue. Six sacs de couchage en fourrure sont étendus par terre. De l'air froid entre par une fissure dans le mur sud-ouest.

Il n'y a rien de valeur ici, à l'exception des armes et armures des berserkers. Ces derniers connaissent l'existence des

crânefeux (qu'ils appellent « esprits de feu ») au nord et veillent à ce que la porte menant à la zone X17 reste fermée.

Une fissure s'est ouverte dans le mur sud-ouest. Elle fait 60 centimètres de large, 3 mètres de haut et 4,50 mètres de profondeur. Elle mène à l'extérieur (zone X1a).

Une porte secrète dans le mur sud permet d'accéder à la zone X16. Ni les montagnards ni le loup sanguinaire ne sont au courant de son existence.

Développement

Helwa, la gladiatrice, se sert de cette pièce pour s'abriter lorsqu'elle part chasser dans les montagnes. Helwa et ses berserkers ne savent rien de l'histoire du temple ni de sa fonction.

X16. Dépôt à parchemins ouest

Mis à part son emplacement, cette pièce est identique à la zone X7.

X17. Hall supérieur ouest

> Les murs de ce couloir de six mètres de large et vingt et un de long sont recouverts d'un glacis ambré. La moitié sud du couloir est noircie par le feu et un cadavre carbonisé est étendu par terre sous une cape de fourrure brûlée. Plusieurs portes d'ambre permettent de quitter ce couloir et trois meurtrières percent le mur est. Au milieu du couloir flottent trois crânes entourés de flammes vertes.

Trois **crânefeux** gardent ce couloir et attaquent les créatures qui entrent ici. Ils ne sortiront pas de ce couloir.

Le cadavre carbonisé est tout ce qu'il reste d'un magicien appelé Jakarion qui est venu au temple d'Ambre en quête de pouvoir. Les crânefeux l'ont incinéré.

Les meurtrières offrent une vue sur le temple (zone X5).

Trésor

Le grimoire du magicien carbonisé n'a pas survécu aux flammes, mais son bâton oui. C'est un *bâton de givre*. Il contient encore un fragment de la personnalité du magicien. Le premier personnage qui touche le bâton obtient le défaut suivant : « Le pouvoir est tout ce qui m'importe et je ferai tout pour en obtenir toujours plus. » Ce défaut prend le dessus sur un éventuel trait de personnalité conflictuel.

X18. Couloir

> Il y a une porte d'ambre à chaque extrémité de ce couloir de pierre nue de six mètres de long et trois de haut.

La zone X17 se trouve derrière la porte à l'est, la zone X21 derrière la porte ouest.

X19. Réserve de potions

> Des blocs de pierre à l'aspect de tables sont posés au milieu de cette pièce envahie par la poussière. Des niches, dans lesquelles sont entassées plusieurs centaines de bouteilles poussiéreuses, sont creusées dans les murs de pierre. Des toiles d'araignée pendent d'échelles de bois posées contre les murs.

Le plafond s'élève à une hauteur de 4,50 mètres. Les bouteilles contiennent les restes séchés de potions ayant perdu leur efficacité depuis longtemps. Les échelles étaient utilisées pour atteindre les niches en hauteur, mais elles ne sont plus assez solides pour soutenir quoi que ce soit.

Il y a une porte secrète dans le mur nord. Il faut la tirer pour l'ouvrir et elle cache un palier en haut d'un escalier (zone X21).

X20. Salle de l'architecte

> La maquette haute de trois mètres soixante d'un sombre château aux hautes tours effilées entouré de remparts domine cette pièce. Derrière elle, des meubles détruits et un coffre de bois sont entassés dans un coin.

Lors des mois précédant la construction du château de Ravenloft, cette pièce était occupée par l'architecte de l'édifice, un magicien appelé Artimus. Il a construit une maquette du château en sculptant par magie un bloc de pierre. Quiconque est déjà entré dans le château sait ce que représente cette maquette.

Le plafond est haut de 4,50 mètres. Il y a une porte secrète dans le mur sud qui s'ouvre en la tirant. Elle permet d'accéder à un palier en haut d'un escalier (zone X21).

Trésor

Le coffre de bois contient un vieil étui à cartes dans lequel Artimus rangeait les plans du château de Ravenloft, mais ceux-ci ont disparu depuis longtemps. Le coffre cache un double fond que l'on peut trouver en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10, dans lequel est caché un *traité de compréhension*.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est caché dans la maquette du château. Les personnages doivent la détruire pour pouvoir le récupérer.

X21. Escalier ouest

Trois escaliers de 3 mètres de long, séparés par des paliers de 3 mètres de côté, relient la zone X18 à la zone X36. Une épaisse couche de poussière que personne n'a dispersée depuis une éternité recouvre les escaliers.

Dans les murs nord et sud, sur le palier en haut des escaliers, se trouvent deux portes secrètes. La porte du sud ouvre sur la zone X19, celle au nord sur la zone X20.

X22. Annexe nord-ouest

Lisez ceci quand l'une des portes menant à cette pièce est ouverte :

> Des torches dans des appliques éclairent une table à manger au milieu de la salle. Sur la table est servi un incroyable festin dont les odeurs riches de viande rôtie, de délicieux légumes, de sauce brûlante et de vin se propagent dans le couloir.

Le plafond est haut de 6 mètres. Une porte d'ambre au sud ouvre sur un couloir (zone 18), une autre à l'est sur un balcon effondré (zone X23).

La table est réelle, mais les torches, le festin et les chaises sont des illusions créées par un sort d'*illusion*

programmée qui se déclenche quand une porte de la pièce est ouverte. L'illusion peut être dissipée (DD 17).

Une aiguière de cuivre couverte de vert-de-gris sur laquelle sont sculptés en relief des loups, des élans et des ours en train de danser, est posée au vu et au su de tous sur la table, parmi les victuailles. L'aiguière, comme la table, n'est pas une illusion. Un sort de *détection de la magie* permet de voir une aura de magie de transmutation autour de l'objet. Si un personnage s'empare de l'aiguière, les illusions disparaissent (y compris les torches et la lumière qu'elles diffusent) et sept **spectres** se matérialisent et attaquent le personnage en possession de l'aiguière.

Trésor

Tout liquide empoisonné versé dans l'aiguière est instantanément transformé en une quantité égale de vin goûteux. De plus, une créature qui prend l'aiguière par la poignée peut ordonner à l'objet de se remplir en produisant 4 litres de vin ; il ne peut en produire davantage avant l'aube suivante.

Beaucoup de Baroviens et de Vistani peu scrupuleux tueraient pour obtenir cette aiguière. D'autres paieraient cher pour l'acquérir et d'autres encore seraient ravis de la recevoir en cadeau.

X23. Balcon nord-ouest

> Ce balcon de marbre noir surplombe le coin nord-ouest du temple dont le sol se situe neuf mètres en contrebas. Près de la moitié du balcon s'est effondrée et des fissures clairement visibles se sont formées sur sa bordure irrégulière.

Ce balcon est fragile. Un poids supérieur à 125 kilos provoque son effondrement. Les créatures sur le balcon au moment où il s'effondre font une chute de 9 mètres jusqu'au sol en contrebas.

Les personnages peuvent voir une meurtrière à l'est de la porte à double battant nord (voir la zone X25).

X24. Chapelle ouest

> Cette salle de pierre nue se compose d'un vestibule à l'est et d'une chapelle à l'ouest. Des chandeliers drapés de toiles d'araignée sont posés aux quatre coins du vestibule. Dans la chapelle, une statue d'obsidienne sans visage se tient dans une alcôve surélevée à l'extrémité ouest de la salle. Deux cadavres desséchés vêtus de haillons sont affalés devant la statue. Deux paires d'alcôves ornent les murs nord et sud de la chapelle.

La statue d'obsidienne fait 1,20 mètre de haut. Elle pèse 125 kilos et représente le même dieu anonyme qui monte la garde dans le temple principal (zone X5). Les créatures vivantes qui entrent dans cette salle doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être attirées vers la statue comme si elles étaient victimes de l'effet d'attirance d'un sort de *répulsion/attirance*. Les cadavres affalés devant la statue sont les restes de deux magiciens humains qui ne sont pas venus ensemble, mais ont chacun échoué à leur jet de sauvegarde et sont morts de faim une fois victimes de l'effet du sort. La liche dans la zone X27 a détruit les grimoires et les autres possessions des magiciens. Recouvrir la statue ou la sortir de cette chapelle réprime sa magie et met fin à l'effet d'attirance sur toutes les créatures.

La porte à double battant en ambre dans le mur est permet d'accéder à la zone X25. Il y a une porte secrète dans le fond de l'une des alcôves du mur nord. Elle s'ouvre par traction et déverse plusieurs centaines de crânes (voir la zone X26).

X25. Poste des archers ouest

> Le mur sud de cette pièce étroite est percé d'une meurtrière en son milieu.

Le plafond est haut de 3 mètres ici. La meurtrière offre une vue sur le sol du temple (zone X5), sous le bras droit levé de la grande statue (zone X5a).

X26. Alcôve secrète

Deux portes secrètes mènent à cette pièce. Lisez ceci quand on ouvre l'une ou l'autre des portes en la tirant :

> Des centaines de crânes se déversent de la cavité juste derrière la porte.

Le plafond est haut de 9 mètres et des crânes humains sont entassés du sol au plafond. Un personnage qui y consacre 5 minutes peut se frayer un passage dans la pièce. Plusieurs personnages peuvent œuvrer ensemble pour se frayer un passage plus rapidement. Une fois les crânes déblayés, les personnages peuvent fouiller la pièce.

> Un coffre de fer au couvercle arrondi est fixé, à l'envers, sur le plafond haut de neuf mètres de cette sombre sépulture.

Le coffre de fer est maintenu en place au plafond par de la *colle universelle* et son couvercle est scellé avec un sort de *verrou magique*. Le coffre est immunisé aux dégâts infligés par des armes. On peut l'ouvrir de force en réussissant un test de Force DD 25, à condition de pouvoir l'atteindre. Une fine couche de plomb tapisse l'intérieur du coffre.

Si le couvercle du coffre est ouvert, le sol de cette pièce disparaît (comme s'il était la cible d'un sort de *désintégration*), formant une fosse de 3 mètres de côté au-dessus de la zone X39. Les créatures sur le sol quand celui-ci disparaît font une chute de 9 mètres et se retrouvent dans le coin nord-ouest de la zone X39.

Le coffre de fer est vide.

X27. Antre de la liche

> Cette salle au plafond de quatre mètres cinquante de haut présente tous les signes extérieurs de la royauté : des meubles sculptés, des tapis et tapisseries raffinés et des statues ornementales. Des candélabres sur des petites tables sont posés un peu partout pour éclairer l'endroit. La beauté du décor est gâchée par la présence d'une épaisse couche de poussière et des toiles d'araignée. Au milieu de la salle se tient un squelette décrépit vêtu d'une robe en haillons.
>
> Deux points rouges et luisants brûlent dans ses orbites. « Je vous connais ? » demande-t-il.

La **liche** a moins de points de vie que la normale (99 points de vie). Elle ne se souvient plus de son nom (Exéthantre) et a oublié la totalité de ses sorts préparés, à l'exception de ses tours de magie. Dans son état actuel, elle possède un indice de dangerosité de 10 (5 900 PX). Un sort de *restauration supérieure* restaure la mémoire de la liche et la totalité de ses sorts. Une deuxième incantation de ce même sort restaure son maximum normal de points de vie (135).

Si les personnages restaurent sa mémoire, la liche leur confie les mots de passe de toutes les portes verrouillées à l'intérieur du temple d'Ambre (à l'exception de la porte permettant d'accéder à la zone X28, où est caché son phylactère). Elle révèle également toutes les informations à propos de Strahd et du temple présentées au début de ce chapitre. Si les personnages pensent à le lui demander, elle leur révèle les mots de commande des livres de la bibliothèque du château (zone X30).

Si les personnages restaurent son corps, elle leur propose de les escorter lors de leur exploration du temple. Les autres créatures du temple ne menacent pas les personnages tant que la liche les accompagne.

La liche se défend si on l'agresse et tombe en poussière si son nombre de points de vie est réduit à 0.

La liche part du principe que les personnages sont venus pour acquérir pouvoir et savoir. Si elle est disposée à les aider, elle leur dit comment fonctionnent les sarcophages d'ambre (comme expliqué dans l'encadré « Les sarcophages d'ambre »). La liche n'est ni l'alliée ni l'ennemie de Strahd. Elle ne voit aucun intérêt à défier le vampire pour prendre le contrôle de la Barovie.

Les meubles de la pièce sont dans un piteux état et fragiles.

Il y a trois portes secrètes dans cette pièce. Celle menant à la zone X28 est maintenue fermée grâce à un sort de *verrou magique*. « Exéthantre » est le mot de passe qui réprime le sort.

Trésor

Le vieux grimoire de la liche, à la couverture de bronze, est posé bien en évidence sur un canapé pourri. Sur sa tranche est inscrit un titre : *Les Psalmodies d'Exéthantre*. Le grimoire contient tous les sorts sur la liste des sorts préparés de la liche (voir le profil de la **liche** dans le *Monster Manual*). La liche attaque quiconque tente de s'emparer de son grimoire.

X28. Phylactère caché

La porte secrète de cette salle est maintenue fermée par un sort de *verrou magique* (voir la zone X27 pour connaître les détails).

> La porte secrète ouvre sur une petite pièce poussiéreuse. Par terre dans la moitié est de la pièce se dresse un bras squameux tenant une petite boîte en os dans sa main griffue.

Le bras recouvert d'écailles n'est qu'un simple piédestal sculpté. La boîte en os est le phylactère d'Exéthantre. Ce phylactère est détruit s'il subit 20 points de dégâts radiants ou plus d'une unique source.

X29. Pièce secrète

> Il n'y a que de la poussière et des toiles d'araignée dans cette pièce par ailleurs vide.

Le plafond est haut de 3 mètres.

X30. Bibliothèque préservée

> Les murs de pierre hauts de six mètres de cette bibliothèque soutiennent un plafond en voûte haut de neuf mètres, lui aussi en pierre. Une fresque représentant des anges en train de brûler en enfer orne la voûte du plafond. Au nord, une rambarde de marbre noir entoure un escalier de marbre doré qui descend doucement en colimaçon le long des parois d'un puits de neuf mètres de large et de profondeur. Contre les murs gris sont posés six rayonnages de bibliothèque en marbre noir de trois mètres de haut. Dans les rayonnages sont stockées plusieurs centaines de livres bien conservés. Des tapis brodés, des chaises et des candélabres allumés occupent la moitié sud de la salle.

L'escalier en colimaçon descend sur neuf mètres vers la zone X42. Si on regarde par-dessus la rambarde vers le fond du puits, on remarque des caisses en bas.

Il n'y a pas d'échelles ici pour atteindre les livres situés sur les étagères les plus hautes (les magiciens qui ont bâti cet endroit utilisaient des sorts de *main du mage*). Le contenu et la couverture de tous les livres semblent vierges. Si on prend un livre en main et qu'on prononce son mot de commande, le texte du livre apparaît par magie. Seule la liche de la zone X27 connaît le mot de commande de chacun des livres, à condition qu'elle retrouve la mémoire. Un sort de *vision suprême* permet également de voir le contenu dissimulé par magie des livres. La plupart des livres traitent de sujets interdits et infâmes. Nombre de grimoires sont cachés ici. La collection complète contient tous les sorts de magicien décrits dans le *Player's Handbook*.

Un livre sorti de la bibliothèque se désintègre dès que la magie qui le préserve est dissipée. Les meubles de la pièce, eux aussi conservés par magie, se détériorent et deviennent fragiles s'ils sont sortis de la bibliothèque.

Il faut tirer la porte secrète au milieu du mur ouest pour l'ouvrir et elle donne sur une pièce vide (zone X29). Il faut tirer celle au milieu du mur sud pour l'ouvrir et elle révèle un escalier qui descend de 9 mètres vers une autre porte secrète menant à la zone X5.

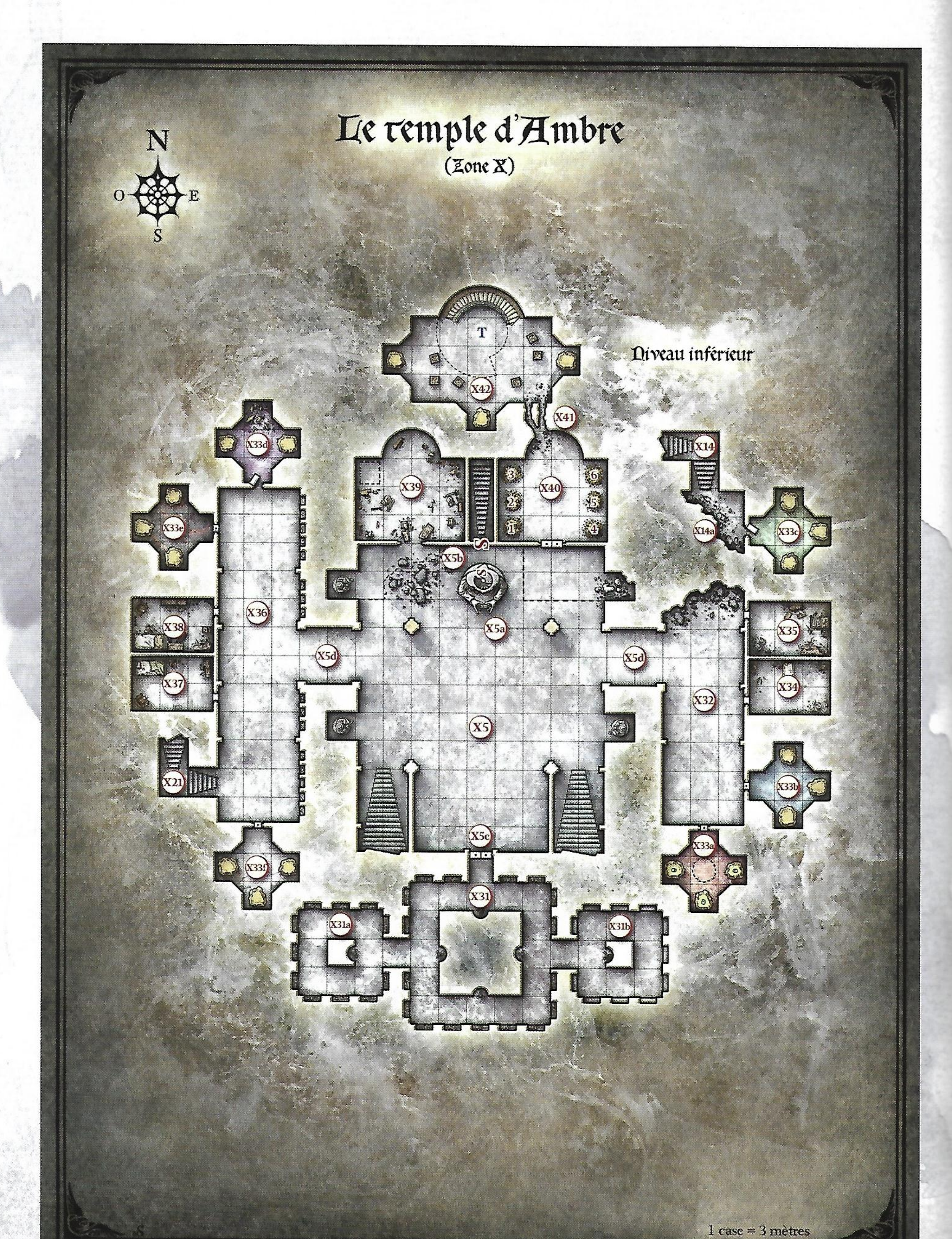
X31. Catacombes centrales

Ces catacombes contiennent les restes moisis des magiciens qui défendaient autrefois le temple d'Ambre. Les générations suivantes de magiciens corrompus par les malfaisances du temple ont détruit la couche d'ambre qui recouvrait les cadavres et ont emporté tous les objets précieux, en laissant les corps autrefois conservés se détériorer.

> Vous sentez ici l'épouvantable odeur des vieux cadavres. Des niches de pierre dans les murs de ces catacombes contiennent des coquilles d'ambre vides de forme humaine, des os et des linceuls en lambeaux.

Ajoutez ceci si les personnages entrent dans ces catacombes :

> De hauts chandeliers de fer sont posés dans des alcôves. Leurs bougies s'allument lorsque vous entrez, projetant leur lumière vacillante sur les murs et sur l'ambre brisé et scintillant.



Le temple d'Ambre
(Zone X)
N
O
E
S
Niveau inférieur
T
X42
X41
X14
X14a
X33d
X33e
X33c
X39
X40
1
2
3
4
5
6
S
X5b
X36
X38
X37
X5a
X5d
X5d
X35
X34
X32
X5
X21
X33b
X5c
X33a
X33f
X31
X31a
X31b
1 case = 3 mètres

Les bougies magiques s'allument quand une créature vivante entre dans les catacombes et fondent si elles sont emmenées à l'extérieur de la zone.

X31a. Catacombes ouest

> Les niches dans les murs de cette annexe plus petite contiennent d'autres restes squelettiques. Les coquilles d'ambre qui les préservaient sont complètement détruites.

X31b. Catacombes est

> Les niches dans les murs de cette annexe ne contiennent qu'une épaisse couche de poussière.

Aucun cadavre de magicien n'a été déposé ici. Cette annexe est vide.

X32. Couloir inférieur est

> Un enduit d'ambre qui scintille comme du miel frais recouvre les murs et le plafond de ce grand couloir. Le sol de marbre noir est tapissé de poussière. Le couloir au nord s'est effondré, ne laissant qu'un haut tas de gravats infranchissable.
>
> De nombreuses portes d'ambre permettent de sortir du couloir. Devant la porte sud se tiennent trois femmes laides vêtues de robes noires en lambeaux. Chacune tient un balai en main et porte un chapeau pointu sur la tête.

Un tremblement de terre a provoqué l'effondrement de la partie nord du couloir. Trois **sorcières baroviennes** (voir l'annexe D) tentent d'ouvrir la porte d'ambre menant à la zone X33a en prononçant divers mots de passe. Elles ne savent pas qu'elles pourraient accéder à ce caveau en passant par le puits de la zone X6. Frustrées par leurs tentatives infructueuses, elles passent leur rage sur les personnages en les attaquant. Les sorcières laissent agir leurs trois **balais agressifs animés** (voir l'annexe D) pendant qu'elles lancent leurs sorts.

Développement

Si deux des sorcières sont tuées ou neutralisées, la survivante tente de s'enfuir en s'envolant sur son balai. Seules les sorcières peuvent utiliser les balais agressifs animés de cette façon.

X33. Caveaux d'ambre

Plusieurs de ces salles aux parois enduites d'ambre se situent à la périphérie du complexe. Chaque salle contient deux sarcophages d'ambre ou plus (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

X33a. Caveau de Shalx

La porte d'ambre de cette salle est scellée à l'aide d'un sort de *verrou magique*. « Shalx » est le mot de passe qui réprime le sort. Un personnage peut ouvrir la porte en la poussant s'il réussit un test de Force DD 25. On peut également la briser (la porte a une CA de 15 et 30 points de vie). Si le nombre de points de vie de la porte est réduit à 0, de l'énergie nécrotique se répand dans un cube de 9 mètres de côté directement devant la porte. Une créature dans cette zone subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques ; elle est réduite à l'état de poussière et d'os si ses points de vie tombent à 0.

Modifiez la description suivante si les créatures de cette pièce ont déjà été détruites lors d'une précédente rencontre.

> Les murs de cette pièce sont recouverts d'un glacis ambré, son sol est en marbre rouge et un trou est grossièrement creusé au milieu de son plafond de trois mètres de haut. Trois sarcophages d'ambre sont posés à la verticale dans des alcôves. Au-dessus de chaque sarcophage lévite un crâne humain enveloppé de flammes vertes.

Trois **crânefeux** gardent cette salle et attaquent les intrus à vue.

Le trou dans le plafond fait 3 mètres de large et 6 mètres de long. Il y a de nombreuses prises pour les mains et les pieds le long de sa paroi : nul besoin de test de caractéristique pour l'escalader. pour l'escalader. Il remonte jusqu'à la zone X6.

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre).

Les sarcophages d'ambre

Un sarcophage d'ambre est un bloc d'ambre brut de 2,40 mètres de haut et 1,50 mètre de large et d'épaisseur. À l'intérieur est enfermé un éclat ou une volute de ténèbres absolues dont la longueur ne dépasse pas dix centimètres. Les ténèbres sont les vestiges d'un dieu haineux mort : un éclat de mal pur contenant encore quelques lambeaux de conscience et de savoir. Le vestige ne peut pas être endommagé ni contrôlé et il est immunisé contre tous les états.

Un sarcophage d'ambre possède une CA de 16, 80 points de vie et une immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Sa destruction provoque la disparition complète du vestige piégé à l'intérieur. C'est vous qui décidez s'il est banni ou détruit.

Une créature qui touche le sarcophage d'ambre forme un lien télépathique avec le vestige piégé à l'intérieur. Le vestige lui propose un don obscur. La créature doit accepter ce don de son plein gré pour bénéficier de ses avantages. Le don obscur lui est décrit dans les grandes lignes. Ses effets précis en jeu ne sont pas révélés tant que la créature ne l'a pas accepté. Par exemple, une créature qui touche le sarcophage de Fèkre dans la zone X33a peut propager des maladies si elle accepte le don proposé, mais on ne lui précise pas que ce don lui permet de lancer le sort de *contagion*.

Un don obscur fonctionne comme un charme (voir « Les récompenses surnaturelles » au chapitre 7, « Les trésors », du *Dungeon Master's Guide*). Une créature ne reçoit pas de don obscur si elle est manipulée ou contrainte, ou si elle décline la proposition. Une fois un don obscur accepté, une créature ne peut jamais recevoir ce même don une deuxième fois.

Dès l'instant où un don obscur est conféré, la créature qui le reçoit subit une transformation en obtenant un trait physique ou un défaut sinistre, ou les deux à la fois. À moins que sa description ne précise le contraire, seuls un sort de *souhait* ou une intervention divine permettent de supprimer un trait ou un défaut accompagnant un don obscur.

Chaque fois qu'une créature non Mauvaise accepte un don obscur, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 12. Si le jet de sauvegarde est raté, la créature devient Mauvaise. Une créature dont l'alignement change de la sorte devient un PNJ contrôlé par le MD, mais celui-ci peut autoriser le joueur à continuer de jouer son personnage désormais Mauvais.

Sarcophage ouest. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Fèkre, Reine de la vérole. Le don de Fèkre confère le pouvoir de propager des maladies, permettant à son bénéficiaire de lancer le sort de *contagion* par une action. Ce don obscur disparaît après trois utilisations.

Le bénéficiaire de ce don obscur sent très mauvais.

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Zrin-Hala, la Tempête hurlante. Le don de Zrin-Hala confère le pouvoir de créer des éclairs foudroyants, permettant à son bénéficiaire de lancer le sort d'*éclair* par une action. Ce don obscur disparaît après trois utilisations.

Dès qu'un personnage accepte ce don obscur, un côté de son visage s'affaisse et devient complètement insensible.

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Sykane, Celui qui a faim d'âmes. Le don de Sykane confère le pouvoir de relever les créatures mortes récemment, permettant à son bénéficiaire de lancer le sort *relever les morts* par une action. Ce don obscur disparaît après trois utilisations.

Dès qu'un personnage accepte ce don obscur, ses yeux produisent une lueur jaune malsaine qui s'éteint lorsque le don disparaît. Le bénéficiaire obtient aussi le défaut suivant : « Quand j'aide quelqu'un, c'est toujours contre remboursement. »

X33b. Caveau de Mavérus

La porte d'ambre de cette salle est scellée à l'aide d'un sort de *verrou magique*. « Mavérus » est le mot de passe qui réprime le sort. La porte est par ailleurs identique à celle de la zone X33a.

> Les murs de cette pièce sont recouverts d'un glacis ambré, son sol est en marbre bleu. Trois sarcophages d'ambre sont posés à la verticale dans des alcôves.

Le plafond est haut de 3 mètres. Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

Sarcophage nord. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Savnok, l'Insondable. Le don de Savnok protège l'esprit de celui qui l'accepte. Ce don obscur prend la forme d'un sort d'*esprit impénétrable* lancé sur le bénéficiaire. Ce don obscur a une durée étendue d'un an, après quoi il disparaît.

Les yeux du bénéficiaire fondent lorsqu'il accepte ce don obscur, ne laissant que des orbites vides grâce auxquelles il peut toujours voir.

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Tarakamédès, le Dragon des tombes. Le don de Tarakamédès confère le pouvoir de voler. Des ailes squelettiques poussent dans le dos du bénéficiaire et lui confèrent une vitesse en vol de 15 mètres.

Le bénéficiaire de ce don obscur doit manger des os ou de la terre que l'on trouve autour des tombes pour survivre. À l'aube, il meurt s'il n'a pas mangé au moins 500 grammes d'os ou de terre lors des 24 dernières heures.

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Shami-Amourae, la Dame des plaisirs. Le don de Shami-Amourae confère le pouvoir de persuasion. Ce don obscur permet à son bénéficiaire de lancer le sort de *suggestion* par une action ; les jets de sauvegarde contre ce sort sont désavantagés. Ce don obscur disparaît après trois utilisations.

Sur chaque main du bénéficiaire de ce don obscur pousse un doigt supplémentaire. Il obtient aussi le défaut suivant : « Je suis sans arrêt en quête de plaisir. Je désire sans cesse autrui pour m'approprier sa beauté. »

X33c. Caveau de l'épouvante

La porte d'ambre de cette salle est ouverte et laisse échapper une puanteur de mort.

> Les murs de cette salle sont recouverts d'un glacis ambré. Son sol est en marbre vert foncé. Trois sarcophages sont posés à la verticale dans des alcôves. Deux humanoïdes féroces à la peau d'un gris pâle vous dévorent de leurs trois yeux, le troisième sans paupière et blanchi par la cataracte. Cinq autres de ces créatures sont agrippés aux murs et au plafond.

Le plafond est haut de 3 mètres. Les sept **blêmes** affamées, qui ont fait de cet endroit leur tanière, combattent jusqu'à la mort. Les blêmes possèdent le pouvoir supplémentaire suivant :

Pattes d'araignée. La blême peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

Sarcophage nord. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Drizlach, l'Araignée aux neuf yeux. Le don de Drizlach permet à son bénéficiaire d'escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Un œil supplémentaire apparaît quelque part sur le corps du bénéficiaire de ce don obscur. Cet œil reste toujours ouvert mais ne voit rien.

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Dahlver-Nar aux nombreuses Dents. Le don de Dahlver-Nar confère le pouvoir de vivre de nombreuses vies. S'il a reçu ce don obscur, le bénéficiaire se réincarne instantanément lorsqu'il meurt, comme s'il était la cible d'un sort de *réincarnation*. Le nouveau corps apparaît à 3 mètres ou moins de l'ancien. Le don obscur disparaît après trois utilisations.

Le bénéficiaire de ce don obscur perd toutes ses dents. Elles réapparaissent lorsqu'il se réincarne pour la troisième et dernière fois.

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Zantras, le Faiseur de rois. Le don de Zantras octroie une présence imposante et une personnalité forte, et le pouvoir qui en découle. Ce don obscur augmente de 4 le Charisme du bénéficiaire, jusqu'à un maximum de 22.

Le bénéficiaire de ce don obscur obtient le défaut suivant : « Je ne tolère aucun « non » comme réponse. »

X33d. Caveau fracturé

La porte d'ambre de cette salle est ouverte.

> Les murs de cette salle sont recouverts d'un glacis ambré et son sol est en marbre noir-violacé. Deux sarcophages d'ambre sont posés à la verticale dans des alcôves à l'ouest et l'est. Les débris d'un troisième sarcophage, qui devait être posé dans l'alcôve nord, jonchent le sol. Quatre créatures répugnantes, au dos voûté, sont rassemblées au milieu de la salle. Chacune vous scrute de son énorme et unique œil torve.

Les créatures rassemblées dans cette salle sont quatre **nothics** : d'anciens magiciens réduits à cet état à cause de leur malveillance et de leur quête démentielle de savoirs interdits. Les nothics utilisent leur pouvoir d'étrange intuition pour découvrir les secrets que cachent les personnages. Malgré le caractère invasif et pervers de ce pouvoir, les nothics ne comprennent pas les réactions négatives des victimes de son utilisation et sont surpris si les personnages ripostent. Les nothics combattent uniquement si l'un d'eux est agressé ou si les personnages tentent de détruire les sarcophages d'ambre.

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

Sarcophage ouest. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Delban, l'Étoile de glace et de haine. Le don de Delban confère le pouvoir de déclencher un froid mortel. Ce don obscur permet à son bénéficiaire de lancer le sort de *cône de froid* par une action. Le don obscur disparaît après sept utilisations. Avant cette échéance, le personnage bénéficie également des effets d'un *anneau de chaleur*.

Le bénéficiaire de ce don obscur obtient le défaut suivant : « Le feu me terrorise. »

Sarcophage nord. On a réduit en morceaux ce sarcophage et le vestige qu'il contenait n'est plus là.

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Khirad, l'Étoile des secrets. Le don de Khirad confère le pouvoir de divination. Ce don permet à son bénéficiaire de lancer le sort de *scrutation* par une action. Le don obscur disparaît après trois utilisations.

La voix du bénéficiaire change. Il murmure d'une voix grave et sourit de manière cruelle et malveillante.

X33e. Caveau d'Harkotha

La porte d'ambre de cette salle est scellée à l'aide d'un sort de *verrou magique*. « Harkotha » est le mot de passe qui réprime le sort. La porte est par ailleurs identique à celle de la zone X33a.

> Les murs de cette pièce sont recouverts d'un glacis ambré et son sol est en marbre noir veiné de rouge. Trois sarcophages d'ambre sont posés à la verticale dans des alcôves.

Un **slaad funeste** occupe cette salle. Il s'est lancé un sort d'*invisibilité* et attend au milieu de la pièce, prêt à attaquer avec son épée à deux mains. Le slaad attaque les créatures qui entrent ici et combat jusqu'à ce qu'on le tue. Il ne peut pas sortir du temple d'Ambre.

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

Sarcophage nord. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur d'Yrrga, l'Œil des ombres. Le don d'Yrrga confère une vision suprême. Ce don obscur confère à son bénéficiaire les avantages d'une vision parfaite jusqu'à 18 mètres pendant 30 jours.

Les yeux du bénéficiaire deviennent deux trous noirs et étoilés jusqu'à la disparition du don. Le bénéficiaire de ce don obscur obtient le défaut suivant : « Pour moi, la vie n'a aucun sens et j'attends la mort avec impatience. »

Sarcophage ouest. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur du grand Taar Haak, le Destructeur aux cinq têtes. Le don de Taar Haak confère une force impressionnante se manifestant comme l'effet d'un *ceinturon de force de géant du feu*. Ces effets durent 10 jours et le don obscur disparaît à la fin de cette durée.

Le bénéficiaire de ce don obscur obtient le défaut suivant : « J'aime brutaliser et humilier autrui pour qu'il se sente faible et inférieur. »

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Yog l'Invincible. Le don de Yog confère une grande résistance physique. Ce don obscur augmente de 30 le nombre de points de vie maximum du bénéficiaire. Ces effets durent 10 jours et le don obscur disparaît à la fin de cette durée.

Une toison noire et grasse pousse sur le visage et le corps du bénéficiaire.

X33f. Caveau de Thangob

La porte d'ambre de cette salle est scellée à l'aide d'un sort de *verrou magique*. « Thangob » est le mot de passe qui réprime le sort. La porte est par ailleurs identique à celle de la zone X33a.

> Les murs de cette pièce sont recouverts d'un glacis ambré et son sol est en marbre grisâtre veiné de noir. Trois sarcophages d'ambre sont posés à la verticale dans des alcôves.

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »).

Sarcophage ouest. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Nargonas, le Doigt de l'oubli. Le don de Nargonas confère le pouvoir de transformer la vie en mort-vivance. Ce don obscur permet à son bénéficiaire de lancer le sort de *doigt de mort* par une action. Le don obscur disparaît après trois utilisations. Quand il disparaît, le bénéficiaire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir ses points de vie réduits à 0.

Le sang du bénéficiaire de ce don obscur devient aussi noir et visqueux que du goudron.

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Vaund le Fuyant. Le don de Vaund confère le pouvoir de se dérober comme sous l'effet d'une *amulette d'antidétection* et d'un *anneau de dérobade*. Ces effets durent 10 jours et le don obscur disparaît une fois cette durée écoulée.

Le bénéficiaire de ce don obscur devient nerveux et agité. Il obtient aussi le défaut suivant : « Je ne peux pas donner une réponse simple et directe aux questions que l'on me pose. »

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Seriach le Cerbère qui murmure. Le don de Seriach confère le pouvoir de convoquer et de contrôler des molosses infernaux. Par une action, le bénéficiaire de ce don obscur peut convoquer et contrôler deux **molosses infernaux**. Ces molosses apparaissent ensemble et en même temps. Le bénéficiaire ne peut convoquer ces molosses qu'une seule fois et le don obscur disparaît lorsqu'ils meurent.

Le bénéficiaire peut également parler et comprendre l'infernal s'il ne connaît pas déjà cette langue (les molosses infernaux ne comprennent aucune autre langue). De la fumée sulfureuse sort des pores du bénéficiaire dès qu'il se met à parler l'infernal.

X34. Chambre d'un magicien

> Un lit de marbre blanc, au matelas désagrégé depuis longtemps, est posé au milieu de cette salle de pierre nue. Des faucons dorés sont perchés au sommet des quatre colonnes du lit. Les autres meubles de cette salle ont été réduits à l'état de débris poussiéreux. Des toiles d'araignée dissimulent des symboles magiques gravés sur les murs.

Le plafond est à une hauteur de 3 mètres. Les symboles sur les murs étaient autrefois des sceaux conçus pour protéger le contenu de cette pièce contre les voleurs, mais leur magie s'est évaporée depuis longtemps et ils sont inoffensifs.

Trésor

Les quatre faucons dorés valent 250 po chacun.

X35. Gardien assoupi

> Les meubles de cette salle de pierre nue ont depuis longtemps succombé à la décrépitude. Une créature artificielle vaguement humanoïde, composée de morceaux de bois sombre et de fer rivetés les uns aux autres, se tient debout au milieu de la pièce. Sa tête coiffée d'un casque touche le plafond de trois mètres de haut et elle regarde, les yeux vides, dans votre direction. Des toiles d'araignée s'étendent depuis cette effrayante machine vers les meubles détruits autour d'elle.

Cette pièce était autrefois la chambre à coucher d'un magicien. La créature artificielle est un **garde animé** neutralisé. Son amulette de contrôle se trouve dans la zone X9.

X36. Couloir inférieur ouest

> Un enduit ambré et luisant ayant l'aspect du miel recouvre les murs et le plafond de ce gigantesque couloir. De la poussière tapisse le sol de marbre noir. Le plafond en voûte s'élève à une hauteur de six mètres. Dans les murs sont fichés, à une hauteur d'un mètre, cinquante tablettes d'ambre sur lesquelles sont posées des statuettes d'albâtre grandeur nature représentant des chats, des grenouilles, des faucons, des chouettes, des rats, des corbeaux, des serpents, des crapauds et des belettes. Nombre de ces statuettes sont tombées de leur perchoir et leurs morceaux jonchent le sol en dessous.
>
> Une porte d'ambre est ouverte dans le mur nord. Quatre autres portes d'ambre à l'ouest et au sud sont fermées.

Les statuettes d'animaux représentent différents types de familiers. Elles sont inoffensives.

X37. Chambre d'un magicien

> Les meubles en vieux bois décoloré se sont affaissés sous leur propre poids et sont à présent recouverts de toiles d'araignée et de poussière.

X38. Salle hantée

> Cette ancienne chambre est encombrée de meubles brisés. Les restes d'un lit, d'une armoire, de deux malles, de trois chandeliers sur pied, d'un bureau, d'un rayonnage de bibliothèque et de plusieurs chaises sont éparpillés un peu partout dans la salle. Des livres déchirés, de vieilles plumes d'écriture et des vêtements en lambeaux jonchent également le sol.

Le plafond de cette pièce s'élève à une hauteur de 3 mètres. Un poltergeist (voir la section consacrée au **spectre** dans le *Monster Manual*) hante cette pièce et lance les meubles cassés sur les intrus grâce à sa poussée télékinétique pour ne pas révéler sa position.

Trésor

Une fouille de la salle permet de trouver un tube à parchemins en bois contenant un *parchemin magique* encore intact sur lequel est inscrit le sort de *mur de feu*.

X39. Salle des trésors pillée

> Les portes d'ambre qui fermaient autrefois l'accès à cette vaste salle de pierre ont été détruites et leurs morceaux sont disséminés parmi des os, des armes et des armures broyés.

Le plafond plat de cette salle s'élève à une hauteur de 9 mètres. Un trou de 3 mètres de large s'ouvre par magie dans le coin nord-ouest du plafond si le coffre de fer dans la zone X26 est ouvert.

Un golem d'ambre montait autrefois la garde ici, mais il s'est échappé lorsque des voleurs ont fait irruption ici. Le golem s'est depuis frayé un chemin vers l'étage (voir la zone X10).

Certains voleurs n'ont pas réussi à s'échapper et leurs restes pulvérisés jonchent le sol de cette salle. Leurs esprits agités ont depuis pris la forme de quatre poltergeists (voir la section consacrée au **spectre** dans le *Monster Manual*). Ces poltergeists ne peuvent pas sortir de cette pièce et combattent jusqu'à leur destruction.

X40. Salle des trésors scellée

La porte à double battant en ambre au sud est scellée à l'aide d'un sort de *verrou magique*. « Dhaviton » est le mot de passe permettant de réprimer le sort. Un personnage peut forcer son ouverture en réussissant un test de Force DD 25. Il est également possible de la briser (CA 15, 60 points de vie). Si les points de vie de la porte sont réduits à 0, un sort d'*invisibilité supérieure* est lancé sur le golem d'ambre présent dans cette salle. Ce sort dure 1 minute.

> Des trésors sont disposés en tas contre les murs ouest et est de cette salle de pierre.

Ajoutez ceci si le golem est visible :

> Une statue d'ambre de trois mètres de haut représentant un humanoïde à tête de faucon se tient dans une large alcôve au nord. Une fissure s'est formée dans le mur derrière elle.

Le plafond plat de cette salle s'élève à une hauteur de 9 mètres. La statue dans l'alcôve nord est un golem d'ambre (utilisez le profil du **golem de pierre** dans le *Monster Manual*). Il attaque toutes les créatures qui touchent aux trésors. Le golem peut sortir de cette salle mais ne peut pas quitter le temple d'Ambre.

Consultez la zone X41 pour plus d'informations sur les fissures dans le mur sud de cette zone.

Trésor

Six tas de trésors sont numérotés sur la carte.

Tas 1

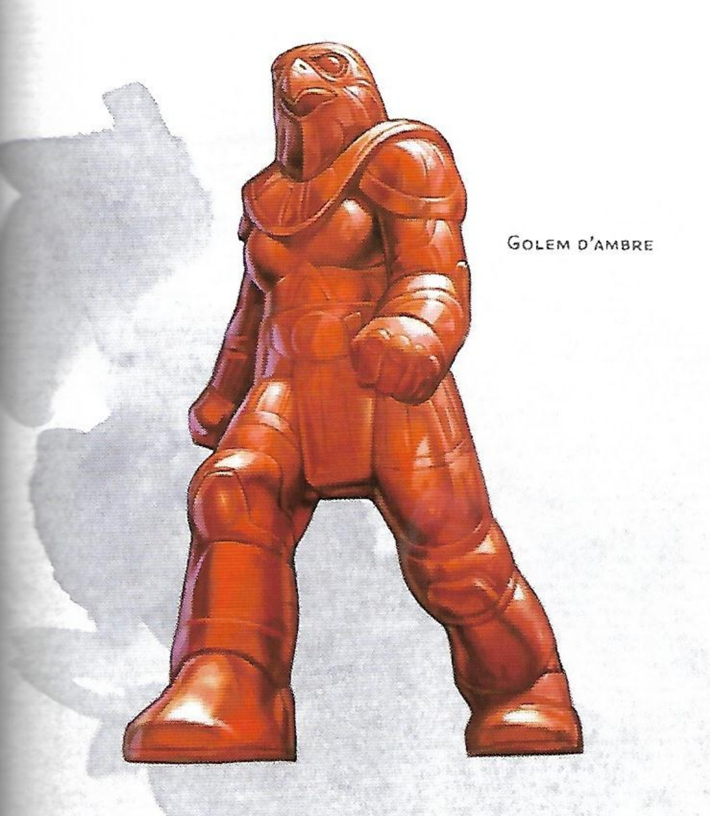
- 17 500 pc (en vrac)
- Trente pierres précieuses de 50 po
- Trois harnois rouillés (sans valeur)
- Neuf boucliers rouillés (sans valeur)
- Un sarcophage de la taille d'un enfant sculpté dans du bois sombre incrusté d'or (d'une valeur de 250 po)

Tas 2

- 12 000 pa (en vrac)
- Cinq cottes de mailles rouillées et six cuirasses rouillées (sans valeur)
- Une rapière en argent avec une garde de verre rose
- Quatre épées à deux mains rouillées (sans valeur)
- Un char doré (d'une valeur de 750 po)

Tas 3

- 6 600 pe (en vrac), chacune frappée du profil de Strahd
- Soixante-quinze bouteilles vides
- Un coffre contenant six belles robes (d'une valeur de 25 po chacune)
- Dix bijoux (d'une valeur de 250 po chacun) et un coffre de bois vermoulu contenant 500 po
- Huit statues de saints en céramique peinte (chacune pesant 25 kilos et valant 250 po)



Golem d'ambre

Tas 4

- Une pile de lingots de fer (d'un poids total de 1 500 kilos et d'une valeur totale de 250 po)
- Trente symboles sacrés (valant 5 po chacun) de dieux connus dans divers mondes
- Un service de douze coupes aux filigranes d'argent (valant 25 po chacun)
- Un crâne doré avec des grenats rouges insérés dans ses orbites (d'une valeur de 250 po)
- Huit marteaux de guerre et six pics de guerre

Tas 5

- 9 000 pa (en vrac)
- Six boules de cristal non magiques (valant chacune 20 po)
- Une couronne de bronze aux pointes sculptées en forme de dragons dont les yeux sont de minuscules pierres précieuses (d'une valeur de 750 po)
- Un poney de bois grandeur nature (d'une valeur de 25 po)
- Six vases en marbre (chacun pesant 50 kilos et valant 100 po)

Tas 6

- 7 000 pièces de monnaie en bois recouvert d'une peinture dorée (sans valeur)
- 15 000 pc réparties dans quinze pots de fer
- Un sceptre d'obsidienne aux filigranes d'or (d'une valeur de 2 500 po)
- Onze casques rouillés (sans valeur)
- Quinze livres à la fine couverture de cuir. Tous sont des copies signées d'un livre de contes titré *Blanche-Naine et les sept nécrophages*, par Nitch Rackmay.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve parmi les trésors d'un des tas déterminé au hasard (lancez un d6).

X41. Fissure

Un tremblement a fissuré la roche entre les zones X40 et X42, créant deux ouvertures naturelles quasiment accolées. Les ouvertures font 90 centimètres de large, 2,40 mètres de haut et 3 mètres de profondeur.

X42. Caveau d'ambre

> Un escalier de marbre doré à la rambarde de marbre rouge longe le mur nord en montant doucement la paroi incurvée d'un puits de neuf mètres de diamètre. Au milieu de la pièce sont posées six caisses de bois vermoulu.
>
> L'ambre qui recouvre les murs est sculpté pour représenter des tentacules enchevêtrés autour de bas-reliefs de marbre représentant des rois, des reines, des pharaons et des sultans servis par une myriade d'esclaves.
>
> Dans les murs ouest, sud et est sont creusées des alcôves. Dans chacune est posé un haut bloc d'ambre brut. Deux larges fissures se sont formées dans le mur sud, ce qui explique les gravats et les éclats d'ambre qui jonchent le sol dans le coin sud-est de la salle.

L'escalier en colimaçon monte de 9 mètres vers la zone X30. Voir la zone X41 pour une description des fissures dans le mur sud.

À l'intérieur des caisses de bois remplies de terre sont enfouis six **vampiriens** créés par Strahd à partir des membres morts d'un groupe d'aventuriers. Les vampiriens surgissent de leurs caisses et attaquent jusqu'à leur destruction dès qu'ils entendent des intrus dans la salle.

Destination de téléportation

Les personnages téléportés vers cet endroit depuis la zone K78 dans le château de Ravenloft apparaissent dans l'emplacement indiqué par un T sur la carte.

Sarcophages d'ambre

Les personnages qui touchent les sarcophages d'ambre se voient proposer des dons obscurs par les vestiges malfaisants piégés à l'intérieur (voir l'encadré « Les sarcophages d'ambre »). Kasimir saura qu'il a trouvé le don obscur qu'il recherche s'il touche le sarcophage est dans cette zone.

Sarcophage ouest. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose « le don obscur du Vampyre » aux créatures humanoïdes d'alignement Mauvais qui le touchent. Le don du Vampyre confère l'immortalité de la mort-vivance. Si ce don obscur est accepté, il ne fait effet que lorsque les conditions suivantes sont satisfaites, dans l'ordre indiqué. La créature prend connaissance de ces conditions seulement après avoir accepté le don obscur.

- Le bénéficiaire tue un humanoïde qui l'aime ou le respecte, puis boit son sang une heure ou moins après l'avoir tué.
- Le bénéficiaire meurt d'une mort violente sous les coups d'une ou plusieurs créatures qui le haïssent.

Quand les conditions sont remplies, le bénéficiaire devient instantanément un **vampire** contrôlé par le maître du donjon (utilisez le profil du *Monster Manual*).

Après avoir reçu ce don obscur, le bénéficiaire obtient le défaut suivant : « Je suis entouré d'ennemis cachés qui veulent me détruire. Je ne peux faire confiance à personne. »

Sarcophage sud. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose « le don obscur du Ténébreux » aux créatures humanoïdes d'alignement Mauvais capables de lancer des sorts de magicien de niveau 9. Le don du Ténébreux révèle le secret permettant de devenir une liche. Ce don obscur confère à son bénéficiaire le savoir nécessaire pour accomplir les tâches suivantes :

- Fabriquer un phylactère capable de contenir l'âme du bénéficiaire
- Concocter une potion qui transforme le bénéficiaire en liche

La fabrication du phylactère prend 10 jours et la préparation de la potion 3 jours. Les deux objets ne peuvent être fabriqués simultanément. Quand le bénéficiaire boit la potion, il se transforme en **liche** contrôlée par le maître du donjon (utilisez le profil du *Monster Manual*, en changeant ses sorts préparés comme vous l'entendez).

Le bénéficiaire de ce don obscur obtient le défaut suivant : « L'acquisition de pouvoirs magiques nouveaux et l'accumulation de connaissances mystiques sont les seules activités qui m'importent. »

Sarcophage est. Le vestige à l'intérieur de ce sarcophage propose le don obscur de Zhundun, l'Étoile cadavérique. Le don de Zhundun confère le pouvoir de relever les créatures mortes depuis longtemps. Par une action, le bénéficiaire de ce don obscur peut toucher les restes d'une créature morte et la ramener à la vie. L'effet est identique à celui d'un sort de *résurrection*, sauf qu'il fonctionne quelle que soit la durée écoulée depuis le décès de la créature. Le don obscur disparaît une fois utilisé.

Le bénéficiaire de ce don obscur prend un aspect cadavérique et on peut facilement le confondre avec un mort-vivant.

Événements spéciaux

Deux elfes du crépuscule sont amenés à se rendre dans le temple d'Ambre pour différentes raisons. Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent le temple.

Prière de Rahadin

Rahadin, le fidèle chambellan de Strahd (voir l'annexe D), pense que son maître a forgé un pacte avec le dieu sans nom des secrets auquel est voué le temple d'Ambre. L'elfe du crépuscule vient parfois au temple pour supplier le dieu obscur qu'il libère son maître de son tourment.

Rahadin chevauche une *monture fantôme* pour se rendre au temple en passant par la passe de Tsolenka. Une fois arrivé, il s'agenouille devant la grande statue dans la zone X5. (L'arcanaloth qui garde le temple connaît Rahadin et ne l'agresse pas. L'arcanaloth et les crânefeux n'attaquent pas les autres visiteurs, à moins que Rahadin soit tué ou qu'il ait quitté le temple.) Rahadin prend ensuite un crapaud vivant et l'avale en guise de sacrifice et fait un geste de supplication à l'intention du dieu des secrets.

Développement

Rahadin sait que Strahd s'occupera des personnages lorsque bon lui semblera. Si les personnages affrontent l'elfe du crépuscule, il se défend mais ne les mutile pas pour autant. Le chambellan de Strahd préfère mourir que de se laisser capturer. Rahadin ne révèle pas la raison qui le pousse à venir dans le temple, ni son identité ou sa fonction. Si on le laisse tranquille, il revient au château de Ravenloft sur le dos de sa monture.

Le don obscur de Kasimir

Si **Kasimir Velikov** (voir l'annexe D et le chapitre 5, zone N9a) parvient jusqu'à la zone X42 et accepte le don obscur de Zhudun, il demande ensuite aux personnages de l'accompagner jusqu'aux catacombes du château de Ravenloft afin qu'il puisse ramener à la vie Patrina Velikovna, sa sœur morte depuis des siècles (voir le chapitre 4, zone K84, crypte 21).

Développement

Si Kasimir réussit sa quête, Patrina (**archimage** elfe du crépuscule, NM), à présent ressuscitée, feint la repentance jusqu'à ce qu'elle récupère sa force et ses sorts. Une fois sa puissance et sa force restaurées, elle se rend au château de Ravenloft et tente de revenir auprès de Strahd dans l'espoir qu'il fasse enfin d'elle son épouse vampirique. Elle est très contrariée que Rahadin, le chambellan de Strahd, ait mutilé son frère et compte le venger et distraire les personnages en les incitant à tuer Rahadin qui s'oppose depuis longtemps à son mariage avec Strahd.

Patrina n'intéresse plus Strahd qui ne veut plus se marier avec elle. Si l'occasion se présente, il la transforme en vampirienne et l'enferme de nouveau dans sa crypte, mais elle fera tout pour éviter ce sort. Seule son envie d'accroître sa puissance surpasse son attirance pour Strahd. Elle n'est le jouet de personne.

Chapitre 14 : La colline d'Antan



Les druides vouent un culte à Strahd en tant que seigneur de la région et maître du climat. Ils se réunissent ici, au sommet de la colline d'Antan, sur la bordure même du domaine de Strahd. C'est aussi sur cette colline que sont nés les malfaisants végétaux malades qui arpentent le bois de Svalich. Strahd s'y rend lui aussi de temps à autre pour contempler brièvement la région de ses ancêtres.

Zones de la colline

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de la colline d'Antan à la page 199.

Y1. Chemin

> Le chemin à travers l'épaisse forêt conduit à une colline recouverte d'herbes mortes et de cairns de roche noire. Des nuages sombres et menaçants s'accumulent dans le ciel et un unique éclair frappe le sommet de la colline. À l'ouest, les terres, les bois et le ciel disparaissent derrière un immense mur de brume.

Le chemin bifurque en grimpant le versant de la colline, formant deux cercles concentriques (zone Y2). Il monte aussi jusqu'au sommet de la colline (zones Y3 et Y4). Le mur de brume (zone Y5) marque la bordure du domaine de Strahd.

Y2. Cairns des berserkers

> Des chemins de terre longent deux cercles concentriques de cairns sur les pentes de la colline. Chaque cairn est une pile de pierres noires et visqueuses de trois mètres de haut.

Ces cairns funéraires étaient déjà là avant l'arrivée de Strahd et des druides dans la région. Ils sont restés en l'état durant tous ces siècles. Les os moisis des berserkers d'une ancienne tribu qui vivait autrefois dans les montagnes sont enfouis sous les pierres (voir « La lance de sang de Kavan » dans la section « Événements spéciaux » plus loin).

Y3. Cercle des druides

> Le sommet de la colline est délimité par un grand cercle de gros rochers noirs et de pierres plus petites formant un rempart de fortune autour d'un champ d'herbes mortes. Des éclairs frappent par intermittence la bordure du cercle, illuminant une effroyable statue de quinze mètres de haut composée de brindilles tressées et de terre noire. La statue ressemble à un homme imposant, vêtu d'une cape et doté de griffes.

Le cercle de pierres qui entoure le champ fait 75 mètres de diamètre et 1,50 mètre à 3 mètres de haut. Si une créature passe par-dessus les pierres noires, il y a 10 pour cent de chances qu'un éclair la frappe, lui infligeant 44 (8d10) dégâts de foudre. Les personnages peuvent éviter ces dégâts en restant sur les deux chemins qui traversent le cercle.

De jour comme de nuit et aussi loin *que porte le regard, mon royaume est entouré d'un grand mur de brume. J'étais là lorsqu'il est apparu.*

– Strahd von Zarovich dans *Moi, Strahd : les mémoires d'un vampire*



La statue de bois

L'immense statue ressemble étrangement à Strahd von Zarovich. En l'examinant de plus près, on peut voir des racines sortir du sol autour de sa base. Ces racines sont celles de l'arbre de Gulthias dans la zone Y4. Elles entourent la statue pour améliorer sa stabilité et sa durabilité. Non seulement les racines empêchent de la renverser, mais elles confèrent à l'effigie la capacité de servir de composante lors d'un rituel de création d'un arbre malade (voir « Le rituel des druides » dans la section « Événements spéciaux » plus loin). Une gemme magique volée au vignoble du Magicien des vins (chapitre 12) est fichée dans le « cœur » de cette effigie de bois.

La statue a une CA de 10, 50 points de vie et est immunisée contre les dégâts psychiques et de poison. Si la statue subit des dégâts de feu après avoir été aspergée d'huile, elle s'enflamme et subit 2d6 dégâts de feu par round. Si les points de vie de la statue sont réduits à 0, elle s'effondre et la gemme magique tombe par terre, dans le champ, en continuant de diffuser sa vive lumière verte.

Tombes cachées

Six **druides** (humains et humaines, CM) et six **berserkers** (humains et humaines, CM) sont cachés dans le champ, à l'intérieur du cercle de rochers. Tous sont des descendants de l'ancienne tribu des montagnes dont les membres ont été enterrés au sommet de cette colline. Ils sont recouverts de la tête aux pieds de boue gris-bleuté. Ils ont des cheveux longs, emmêlés, et des yeux où brille la sauvagerie. Pour honorer leur sombre « dieu », ils dorment dans des tombes remplies de terre et camouflées sous des mottes d'herbes mortes. Les personnages avec une valeur passive de Sagesse (Perception) de 16 ou plus qui pénètrent dans le cercle remarquent les douze tombes factices disséminées dans le champ. Les druides et les berserkers surgissent de leurs tombes et attaquent ceux qui s'approchent de la statue ou l'endommagent, ou qui les repèrent et les agressent.

Les druides attendent le début d'un rituel leur permettant de convoquer un énorme arbre malade. La présence d'un seul druide suffit pour accomplir le rituel, mais les druides ne le commenceront pas sans l'assentiment de Strahd. Voilà pourquoi ils attendent sa venue. Le rituel ne peut se terminer si la statue est détruite ou si la gemme magique est extraite de l'effigie.

Si les personnages perçoivent la gemme ou devinent son emplacement par l'emploi de la magie, ils peuvent tenter de l'extraire de la poitrine de la statue. Il n'est pas difficile d'escalader la statue, cela ne nécessite donc aucun test. Un personnage à portée de la cavité dans la poitrine peut utiliser une action pour y plonger sa main. Demandez au joueur du personnage de lancer un d20 : sur un résultat de 13 ou plus, le personnage extrait la gemme et peut s'en emparer, ce qui constitue son action.

Développement

Si les druides et les berserkers sont tués, ils sont remplacés par ceux de retour de leurs incursions dans le bois de Svalich. À la fin de chaque journée, au crépuscule, 1d4–1 druides et 1d4–1 berserkers arrivent, jusqu'à un maximum de 6 de chaque.

Y4. L'arbre de Gulthias

À l'extrémité sud du sommet de la colline s'étend un bosquet chétif de plantes et d'arbustes morts au milieu duquel s'élève un très grand arbre difforme. Du sang suinte comme de la sève de son tronc tordu. Autour de lui rôdent six créatures humanoïdes dégingandées recouvertes d'aiguilles. Dans l'arbre est plantée une hache d'armes sous laquelle est étendu un squelette humanoïde.

C'est un arbre de Gulthias (voir la section consacrée aux végétaux malades dans le *Monster Manual*), dont les racines s'enfoncent profondément sous la colline. Parmi les arbres et les arbustes rôdent trois **lierres malades**, six **résineux malades** et douze **buissons malades**. Les résineux malades sont clairement visibles, mais le pouvoir de faux-semblant des buissons et des lierres malades leur permet de se cacher même à découvert. Les végétaux malades attaquent tous ceux qui endommagent l'arbre de Gulthias. Ce dernier ne peut agir ou attaquer par lui-même.

L'arbre de Gulthias a une CA de 15, 250 points de vie et est immunisé contre les dégâts contondants, perforants et psychiques. Si ses points de vie sont réduits à 0, il semble détruit, mais n'est pas vraiment mort et récupère 1 point de vie par mois jusqu'à récupération complète. En réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15, un personnage sait qu'il faut déraciner entièrement la souche de l'arbre pour qu'il meure définitivement. L'arbre de Gulthias se flétrit et meurt en 3d10 jours s'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort de *sanctification*.

L'arbre de Gulthias crée des végétaux malades à partir de plantes ordinaires et c'est le seul arbre de ce type existant en Barovie. Si l'arbre de Gulthias est tué, aucun végétal malade ne peut plus être créé dans le domaine de Strahd. Offrez au groupe d'aventuriers 1 500 PX s'ils parviennent à détruire l'arbre de Gulthias.

Le squelette étendu au pied de l'arbre de Gulthias est tout ce qu'il reste d'un aventurier humain tué par les végétaux malades pendant qu'il tentait d'abattre l'arbre.

Trésor

L'armure de cuir en lambeaux de l'aventurier mort est inutilisable, mais la hache plantée dans l'arbre est une hache d'armes magique. Sur sa poignée sont gravés des feuilles et du lierre, et l'arme pèse deux fois moins lourd qu'une hache d'armes ordinaire. Quand la hache frappe avec succès une plante, que ce soit une plante ordinaire ou une créature végétale, la cible subit 1d8 dégâts tranchants supplémentaires. Quand une créature dont l'alignement n'est pas Bon prend la hache en main, des épines surgissent de l'arme à chaque fois qu'elle effectue une attaque avec elle. Ces épines la piquent en lui infligeant 1 dégât perforant une fois l'attaque effectuée, ce dégât étant considéré comme magique.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il est enfoui parmi les racines de l'arbre de Gulthias, sous le squelette de l'aventurier. Les personnages qui creusent le sol sous le squelette le trouvent automatiquement.


La colline d'Antan
(Zone Y)
Y1
Y2
Y2
Y2
Y2
Y2
Y2
Y3
Y4
Y5
120 m
90 m
60 m
30 m
N
O
E
S
1 case = 15 mètres

Y5. Mur de brume

La colline d'Antan doit son nom à l'étrange phénomène observé par ceux qui scrutent la brume depuis le sommet de la colline ou son versant ouest :

> Alors que votre regard porte vers l'ouest, dans le voile de brume, vous voyez une forteresse blanche sur une colline surplombant une grande cité. Cette cité semble lointaine, peut-être à un kilomètre et demi de votre position. Le brouillard empêche de discerner les détails, mais vous pouvez entendre ce qui ressemble au tintement lointain d'une cloche d'église.

Les Sombres puissances ont créé, dans le brouillard, une image factice et inaccessible de la cité ancestrale de Strahd. Il vient parfois sur la colline pour contempler la cité, même s'il sait qu'elle n'est pas réelle. L'image le tourmente.

Les créatures qui entrent dans le brouillard mortel subissent ses effets (voir la section « Les brumes de Ravenloft » du chapitre 2).

Si les personnages demandent à un PNJ lanceur de sorts ce qu'il sait de cette partie du mur de brume, il peut leur raconter l'ancienne légende qui la concerne. D'après les montagnards baroviens, il y a toujours eu un mur de brume près de la colline d'Antan, même avant que le brouillard mortel n'enferme toute la Barovie. Le peuple ancien des montagnards appelait la brume le Mur qui murmure, car ils pouvaient entendre à l'intérieur les murmures de voix issues du passé et du futur. D'après eux, un dieu antique serait redevenu mortel pour empêcher la destruction du monde et son dernier souffle en tant que dieu aurait produit cette brume. À l'intérieur se trouveraient tous ses souvenirs du monde et toutes ses visions des futurs possibles. Un chercheur convenablement préparé pourrait pénétrer dans le brouillard en quête de visions. Certains spécialistes des arcanes affirment que les Sombres puissances se sont approprié une partie de ce brouillard et l'ont pervertie pour créer les brumes de Barovie. D'après eux, le domaine de Strahd ne serait peut-être qu'un obscur souvenir au sein du Mur qui murmure.

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent la colline d'Antan.

Le rituel des druides

Cet événement peut avoir lieu même si les personnages n'ont pas exploré la colline d'Antan. S'ils ne sont pas les témoins directs de cet événement au moment où il se déroule, les personnages devront subir ses conséquences (voir « Les attaques d'Écharde hivernale » dans la section « Événements spéciaux » du chapitre 12).

Strahd arrive à la colline d'Antan, monté sur Beucephalus, son **destrier noir** (en partant du principe que les personnages ne l'ont pas tué dans les catacombes du château de Ravenloft), ou sous forme de chauve-souris.

L'arrivée de Strahd pousse les druides de la zone Y3 à sortir de leurs « tombes » pour commencer le rituel. Lors de celui-ci, les druides utilisent leurs actions pour chanter et danser. Pour accomplir ce rituel avec succès, les druides doivent chanter pendant 10 rounds d'affilée durant lesquels un des participants au moins doit chanter à chaque round. Si un round s'écoule pendant lequel aucun des druides ne chante lors de son tour, le rituel est un échec et doit être recommencé depuis le début. Si les points de vie de l'arbre de Gulthias (zone Y4) sont réduits à 0, le rituel ne peut pas fonctionner. Les druides qui se rendent compte que l'arbre a été détruit savent qu'il ne sert à rien de mener la cérémonie.

Strahd observe le déroulement du rituel. Il défend les druides s'ils sont attaqués et bat en retraite s'ils sont surpassés.

Développement

Lisez ceci si les personnages sont présents à la fin du rituel, s'il est réussi :

> Une créature végétale de neuf mètres de haut surgit hors de la statue en projetant brindilles et terre partout alentour. La créature ressemble à un sylvanien mort, à l'intérieur duquel brille une lumière verte.

La créature qui surgit hors de la statue de bois est un **arbre malade** (voir l'annexe D) que les druides appellent Écharde hivernale. La lumière verte est émise par la gemme magique insérée dans son « cœur ». On peut la retirer uniquement si Écharde hivernale meurt.

Les druides ordonnent à Écharde hivernale de partir en direction du nord pour dévaster le vignoble du Magicien des vins (chapitre 12). Même s'il est possible que les personnages ne comprennent pas les intentions des druides, ils sauront certainement où ils envoient l'arbre malade. En voyant Écharde hivernale partir en direction du nord, sa destination devrait devenir évidente si les personnages ont déjà visité le vignoble et l'exploitation agricole. C'est à eux de décider s'ils veulent l'arrêter ou pas.

Une fois l'arbre malade en marche vers sa destination, Strahd ordonne aux druides et aux berserkers de quitter la colline pour le laisser seul. Une fois qu'ils sont partis dans les bois, il plonge son regard dans le brouillard à l'ouest et contemple avec nostalgie l'image de sa terre ancestrale (voir la zone Y5).

La lance de sang de Kavan

L'esprit de Kavan, un chef barbare mort depuis longtemps, entre en contact avec l'un des personnages, de préférence un barbare, un druide ou un rôdeur. Lisez le texte suivant au joueur de ce personnage :

> Vous entendez le murmure d'une voix grave portée par le vent. « Longtemps j'ai attendu le méritant, dit-elle. Ma lance a soif de sang. Récupérez-la et régnez sur ces montagnes à ma place, comme l'ont fait les redoutables guerriers à l'époque du Mur qui murmure. »

Le personnage se sent attiré vers l'un des cairns du versant de la colline (voir la zone Y2). Quand il s'en approche à 9 mètres ou moins, il ressent la présence de la lance magique de Kavan (voir « Trésor » ci-dessous) sous les rochers.

Trésor

Les rochers du cairn sont lourds, mais on peut les faire rouler sur le côté, révélant une *lance de sang* (voir l'annexe C) parmi les vieux ossements de Kavan. Tout le monde peut manier la lance, mais seul le personnage choisi par Kavan peut manier cette arme magique en bénéficiant d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.

Chapitre 15 : La tanière des loups-garous

À l'ouest du lac Baratok se trouve un réseau de cavernes dans lequel les loups-garous de Barovie ont installé leur tanière. Les personnages peuvent apprendre son emplacement en interrogeant les loups-garous capturés. La plupart des membres de la meute, y compris leur chef Kiril Stoyanovich, sont à l'extérieur en train de chasser lorsque les personnages approchent la tanière pour la première fois.

Les loups-garous se nomment les enfants de Mère Nuit, car tous vouent un culte à cette divinité. Un schisme a récemment divisé la meute, lorsqu'Émile Toranescu a défié Kiril en remettant en cause le sort réservé aux enfants kidnappés.

Kiril voulait donner des armes aux enfants et les obliger à se battre entre eux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un de vivant. L'enfant victorieux serait alors transformé en loup-garou pour veiller à ce que « la meute reste forte et pure », comme le dit Kiril. Émile préférait garder tous les enfants vivants pour tous en faire des loups-garous, ce qui augmenterait la taille de la meute. Émile estimait qu'une meute plus importante augmenterait les chances de survie de la meute, là où Kirik soutenait qu'une meute plus grande serait plus difficile à contrôler et à nourrir.

Cette divergence idéologique n'a pas trouvé de solution et a abouti à de nombreux désaccords. Les loups-garous se sont séparés en deux groupes et il semblait évident que le conflit ne se résoudrait pas sans la mort de Kiril ou d'Émile.

Puis Kiril a disparu pendant plusieurs jours et les loups-garous se sont demandé s'il avait fui ou si Émile et ses alliés s'étaient discrètement débarrassés de lui. Lors de son retour, il était accompagné d'une meute de loups sanguinaires fidèles à Strahd. Il revenait avec des nouvelles du château de Ravenloft et de Strahd : la tentative d'Émile visant à diviser la meute déplaisait au vampire. Les loups sanguinaires ont ramené Émile au château de Ravenloft pour qu'il y soit châtié. Personne ne l'a jamais revu.

Kiril a restauré sa domination, mais ses idées et ses tactiques contrarient les membres les plus âgés de la meute et ne plaisent absolument pas à Zuleika Toranescu, la compagne d'Émile. Elle sait qu'elle ne peut pas tuer Kiril toute seule et, après le sort subi par Émile, le reste de la meute ne veut plus défier l'autorité de Kiril et affronter la colère de Strahd. Kiril a interdit à Zuleika de sortir pour chasser et elle est plus ou moins obligée de rester dans la tanière.

Périple dans la brume

Les loups-garous servent Strahd parce qu'ils le craignent et pensent que Mère Nuit lui a conféré des pouvoirs divins et la vie éternelle. Même s'il ne peut lui-même sortir de Barovie, il peut autoriser certaines créatures, comme les Vistani, à entrer et sortir. De temps en temps, il autorise aussi les loups-garous à franchir discrètement la frontière brumeuse pour qu'ils lui rapportent ou attirent des créatures dans son domaine. Toutefois, à la différence des Vistani, les loups-garous ne peuvent pas aller et venir comme ils l'entendent.

Les alentours de la tanière

Lisez ceci lorsque les personnages s'approchent de la tanière pour la première fois :

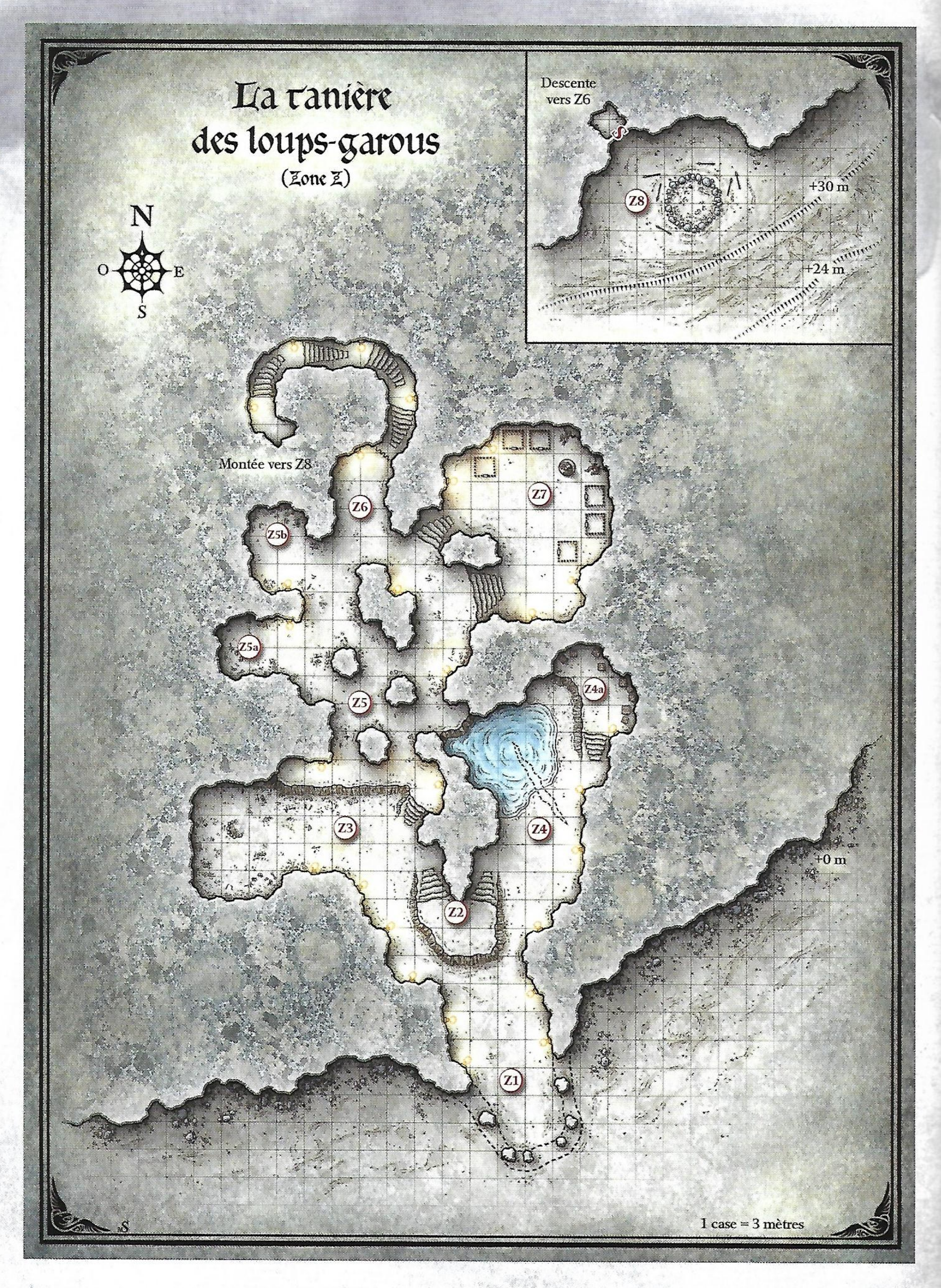
> Au-dessus du feuillage, une large grotte éclairée par des torches est creusée dans le flanc d'un éperon rocheux. Son entrée ressemble à la gueule ouverte d'un grand loup.

À trente mètres au-dessus de l'entrée de la caverne (zone Z1), sur le versant en pente de la montagne se trouve une corniche rocheuse (zone Z8). Elle n'est pas visible depuis l'entrée de la grotte ou ses environs. Un personnage peut escalader la pente pour atteindre la corniche sans matériel d'escalade et sans test de caractéristique.

Les loups se sont mis à hurler.
Ils me connaissaient. Tous les loups de Barovie me connaissaient.

– Strahd von Zarovich dans *Moi, Strahd : les mémoires d'un vampire*




La tanière
des loups-garous
(Zone Z)
N
O
E
S
Descente
vers Z6
Z8
+30 m
+24 m
Montée vers Z8
Z6
Z7
Z5b
Z5a
Z5
Z4a
Z4
Z3
Z2
Z1
+0 m
1 case = 3 mètres

Zones de la tanière

Les zones suivantes correspondent aux références indiquées sur la carte de la tanière des loups-garous à la page 202.

Sur tous les murs de la tanière sont fixées des appliques de fer où sont enfoncées des torches allumées. Toutes les zones sont donc vivement éclairées, même s'il y a beaucoup d'ombres.

Z1. Entrée de la grotte

> La mâchoire supérieure de la gueule grande ouverte de la tête de loup forme un toit de roche au-dessus de l'entrée de la grotte, soutenu par des piliers de roche naturels. Le plafond à l'intérieur de la grotte s'élève à une hauteur de six mètres. Des torches sont enfoncées dans des appliques sur les murs. Vous entendez l'écho d'une mélodie jouée à la flûte provenir des profondeurs de la grotte. Certaines des notes sont discordantes et douloureuses à entendre.

Les gardes de la zone Z2 repèrent dans l'entrée de la grotte les personnages qui ne se cachent pas. Les personnages peuvent remonter le son de la flûte jusqu'à la zone Z3.

Développement

Si Émile Toranescu (voir le chapitre 4, zone K75a) accompagne les personnages de gré ou de force, il peut ordonner aux autres loups-garous de la tanière de ne pas attaquer les personnages lors de leur exploration du réseau de grottes.

Z2. Poste de garde

> La grotte ici se scinde en deux parties : une à gauche et une à droite. Sur une corniche à une hauteur d'un mètre cinquante, là où la grotte se scinde, se tiennent deux femmes à l'aspect sauvage vêtues d'habits déchiquetés et armées de lances.

Aziana et Davanka, deux **loups-garous** sous forme humaine, montent la garde sur la corniche. Elles donnent l'alerte quand elles repèrent des intrus. Les bruits importants émis ici peuvent être entendus partout dans la tanière et provoquer l'arrivée rapide de renforts depuis les zones Z3 et Z5. Les loups-garous combattent jusqu'à la mort.

Z3. Tanière des loups

Ici sont rassemblés neuf **loups** et un **loup-garou**. Skennis, le loup-garou avec 36 points de vie, est trop âgé pour partir à la chasse. Si personne ne le dérange, il est en train de souffler dans une flûte d'électrum (voir « Trésor » ci-dessous), mais ne sait pas bien en jouer. Les loups sont blottis derrière lui et le suivent partout à la trace. Malgré son âge avancé, il combat jusqu'à la mort pour défendre la tanière et s'en prend à ceux qui tuent un ou plusieurs de ses alliés loups.

> Une corniche de pierre haute d'un mètre cinquante surplombe cette grande caverne dans laquelle brûle lentement un feu de camp à l'extrémité ouest. Des os rognés jonchent le sol.

Lisez ceci si les points de vie de Skennis sont réduits à 0 :

> Le vieil homme ricane. « Une fois revenu, Kiril vous écorchera vifs », dit-il avant de rendre son dernier souffle.

Trésor

La flûte d'électrum de Skennis n'est pas magique et vaut 250 po. Skennis possède également une bourse contenant quatre pierres précieuses valant 50 po chacune.

Z4. Source souterraine

> La lumière terne et la bruine glacée de l'extérieur parviennent jusqu'ici par le biais d'une fissure dans le plafond rocheux de cette caverne humide éclairée par des torches. Une source souterraine alimente un bassin d'eau de douze mètres de diamètre et de trois mètres de profondeur environ. Au nord, une corniche à une hauteur d'un mètre cinquante surplombe le bassin. Une corniche similaire, où sont posées quelques caisses et que l'on peut atteindre en montant un escalier grossièrement taillé, longe le mur est.

L'eau est douce. Le plafond s'élève à une hauteur approximative de 6 mètres au-dessus de la surface du bassin. La fissure dans le plafond fait 90 centimètres à son point le plus large et 15 centimètres à ses extrémités les plus étroites.

Les caisses sur la corniche est contiennent des vêtements pour adultes.

Z5. Grottes profondes

> Un dédale de tunnels et de grottes éclairés par des torches et au sol jonché d'ossements s'étend devant vous.

Le plafond de cette zone s'élève à une hauteur de 3 mètres. Les os par terre servent de système d'alerte. Ils craquent en faisant beaucoup de bruit lorsqu'on marche dessus et les créatures sont désavantagées lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se déplacer silencieusement dans cette zone.

Z5a. Grotte sud

Bianca, un **loup-garou** à la fourrure blanche dort ici sous forme de loup. C'est la compagne de Kiril Stoyanovich. Elle réagit rapidement si l'alerte est donnée et attaque les intrus qui se trouvent dans son champ de vision.

Z5b. Grotte nord

Wensencia, un **loup-garou** sous forme de loup, dort ici avec Kellen, un jeune loup-garou de dix ans, sous forme de loup lui aussi. Kellen est un non-combattant avec une CA de 10, 2 points de vie et les immunités contre les dégâts communes à tous les loups-garous. Il tient dans ses bras une poupée de bois qui ressemble étrangement à l'un des personnages, mais peinte et habillée de façon à ressembler à un zombi. Un minuscule slogan est gravé sur la poupée zombi et dit ceci : « Si c'est pas marrant, c'est pas Blinsky ! »

Quand l'alerte est donnée, Wencensia emmène Kellen vers la zone Z7, elle l'enferme dans l'une des cages vides et

lui dit de prendre forme humaine, ce qu'il fait. Elle rejoint ensuite ses semblables pour défendre la tanière avec eux.

Kellen a été enlevé dans sa maison du fort de Liam, un hameau proche de la forêt Brumeuse dans les Forgotten Realms. On lui a inoculé la lycanthropie des loups-garous après qu'il a remporté l'une des détestables luttes organisées par Kiril. Wencensia est chargée d'éduquer ce nouveau membre de la meute de Kiril. Un sort de *restauration supérieure* ou de *lever une malédiction* lancé sur Kellen soigne sa lycanthropie.

Z6. Grotte de Kiril

> Au fond de cette grotte est tiré un rideau en peau humaine.

De retour dans la tanière, Kiril dort ici sous forme de loup.

Derrière l'immonde rideau de peaux humaines cousues les unes aux autres, s'étend un couloir de 3 mètres de haut et de large dans lequel montent plusieurs escaliers entrecoupés de paliers. Le tunnel se termine devant une porte secrète derrière laquelle se trouve la zone Z8. Aucun test de caractéristique n'est nécessaire pour repérer la porte secrète clairement visible si on se trouve dans le tunnel.

Z7. Chapelle de Mère Nuit

> Des escaliers grossièrement taillés dans la roche descendent vers une grotte éclairée à la torche. Votre regard se pose sur un effroyable spectacle : des enfants aux yeux hagards sont enfermés dans des cages aux barreaux de bois et vous jettent des regards, silencieux et terrorisés. La grotte contient six cages de bois, leur couvercle supérieur maintenu fermé par de lourdes pierres. Deux des cages sont vides. Dans chacune des quatre autres sont enfermés deux enfants apeurés.
>
> Une statue de bois grossièrement sculptée s'élève entre les cages. Elle ressemble plus ou moins à une femme à tête de loup drapée de guirlandes de lierre et de fleurs de nuit. Quantité de trésors sont entassés à ses pieds. Une femme vêtue de haillons s'agenouille devant la statue. Derrière celle-ci, deux cadavres grouillants de vers sont suspendus à des fers vissés au mur.

Le plafond de cette grotte s'élève à une hauteur de 6 mètres. La statue est une grossière représentation de Mère Nuit. Devant elle est agenouillé un **loup-garou** sous forme humaine, appelé Zuleika Toranescu, l'épouse d'Émile (voir le chapitre 4, zone K75a). Elle est persuadée que Strahd a tué son compagnon et prie pour obtenir l'aide de Mère Nuit. Elle espère que la déesse a encore assez d'influence sur Strahd pour qu'elle le persuade de libérer son bien-aimé.

Kiril a chargé Zuleika de garder les prisonniers. Si les personnages viennent à la rescousse d'Émile et le ramènent sain et sauf auprès de Zuleika, elle libère volontiers les enfants. Si les personnages confirment la mort d'Émile, que ce soit à cause d'eux ou de Strahd, il est possible qu'elle libère les prisonniers si les personnages l'aident à éliminer Kiril qu'elle tient pour responsable. Zuleika voit les personnages comme la réponse à ses prières et leur demande de tuer Kiril lorsqu'il sera revenu de sa chasse (voir « Le chef de la meute » dans la section « Événements spéciaux » plus loin).

Chacun des huit enfants emprisonnés ici a une CA de 10, 1 point de vie et aucune attaque digne de ce nom. Pour déterminer l'âge d'un enfant, lancez 1d6+6. Les pierres empilées sur chaque cage occupée peuvent être poussées ou soulevées afin d'ouvrir la cage. Les enfants sont traumatisés. Une fois libérés, ils ne s'éloignent jamais des aventuriers de crainte d'être mangés par les loups ou les loups-garous.



Zuleika Toranescu

Les deux cadavres suspendus au mur derrière la statue sont ceux d'adultes baroviens, un homme et une femme tués par la meute et présentés en offrande à Mère Nuit. Les loups-garous associent les asticots qui rongent les cadavres aux « repas » de Mère Nuit. Quand il n'y a plus de chair sur les cadavres, la meute se met en quête de nouvelles offrandes pour remplacer les anciennes.

Trésor

Voici la liste des trésors empilés aux pieds de la statue de Mère Nuit :

- 4 500 pc, 900 pa et 250 po (toutes ces pièces ont été frappées en dehors de la Barovie)
- Trente pierres précieuses valant chacune 50 po et sept pierres précieuses valant chacune 100 po
- Douze bijoux en or (d'une valeur de 25 po chacun) et une belle broche de cape en or incrustée d'éclats de jais (d'une valeur de 250 po)
- Une corne à boire en ivoire sur laquelle sont gravés des dryades en train de danser et des satyres jouant de la flûte (d'une valeur de 250 po)
- Un encensoir en électrum orné de filigranes de platine (d'une valeur de 750 po)

Les créatures qui volent les trésors de Mère Nuit sont les cibles d'une malédiction. Les loups-garous le savent et ne prennent donc pas de précautions particulières pour surveiller ces trésors.

Les créatures qui s'emparent d'au moins un des trésors font d'horribles rêves chaque nuit, du crépuscule à l'aube. La malédiction affecte uniquement les créatures qui se sont emparées des trésors et ne se transmet pas à celles à qui ces trésors sont éventuellement confiés par la suite. Remettre les trésors à leur place aux pieds de la statue ne lève pas la malédiction.

Une créature maudite de la sorte ne peut plus bénéficier des avantages que procurent normalement un repos court ou long s'ils sont pris pendant la nuit (un repos diurne fonctionne normalement, car la malédiction ne fait pas effet entre le lever et le coucher du soleil). Un sort de *restauration supérieure* ou de *lever une malédiction* lancé sur une victime met fin à cette malédiction. Elle prend également fin si les créatures qui en sont victimes quittent la Barovie.

Bonne aventure de Ravenloft

Si votre tirage de cartes indique qu'un trésor se trouve ici, il se trouve avec les autres trésors aux pieds de la statue. La malédiction décrite plus haut affecte également toute créature qui s'empare de ce trésor.

Z8. Cercle de pierres

> Sur une corniche rocheuse le long du versant de la montagne est disposé un cercle de pierres de six mètres de diamètre. À l'intérieur du cercle, vous voyez des éclaboussures de sang et de petits os rongés. Par terre, à l'extérieur du cercle, sont posées plusieurs lances maculées de sang séché.

Les loups-garous de la meute se rassemblent ici pour assister au combat à la lance que se livrent les jeunes prisonniers dans le cercle de pierres. Lors de ces combats, le dernier enfant survivant est mordu et transformé en loup-garou. Les cadavres des enfants morts sont dévorés et rongés jusqu'aux os.

Dans le flanc de la montagne se trouve une porte secrète qui s'ouvre si on la pousse et permet de descendre une série d'escaliers grossièrement taillés dans la roche. Les escaliers descendent vers la zone Z6.

Événements spéciaux

Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des événements spéciaux suivants pendant que les personnages explorent la tanière ou s'y reposent.

Le chef de la meute

Cet événement n'a pas lieu si les personnages ont déjà rencontré et vaincu la meute de chasse de Kiril (voir « L'attaque de la meute » à la section « Événements spéciaux » du chapitre 11).

Lancez un d20 par heure que les personnages passent dans la tanière des loups-garous. Sur un résultat de 18 ou plus, le groupe de chasse de loups-garous est de retour à la tanière avec une chèvre chamoisée morte. C'est une bien maigre prise. Le groupe rassemble Kiril Stoyanovich (un **loup-garou** avec 90 points de vie), six **loups-garous** normaux et neuf **loups**. Tous arrivent sous forme de loup.

Si les loups voient les signes d'un assaut sur la tanière (par exemple, si les gardes de la zone Z2 sont absents ou morts), les loups-garous prennent leur forme hybride. Kiril ordonne à trois loups-garous de grimper le versant de la montagne jusqu'à la zone Z8 et d'entrer dans la tanière par le haut pendant qu'il s'engouffre dans la tanière par l'autre côté avec le reste du groupe de chasse .

Développement

Tant que Kiril est en vie, les personnages ne peuvent pas négocier avec les loups-garous. Si Kiril meurt et que les personnages ont pris le dessus, la meute se montre prête à négocier avec eux.

Si Émile Toranescu est présent lorsque Kiril revient, il est déterminé à tuer son rival pour le remplacer en tant que chef de la meute. S'il y parvient, il laisse les personnages sortir de la tanière sans les agresser, mais refuse de relâcher les enfants kidnappés, à moins que Zuleika soit présente et parvienne à le convaincre de les libérer (car elle craint que les personnages décident de tuer son époux s'il ne libère pas les enfants).

Si Kiril et Émile meurent, Zuleika prend la tête de la meute et coupe tous les liens avec Strahd. Les loups ordinaires quittent la meute dès que Strahd est informé de ce développement. Si les personnages sont arrivés en Barovie en jouant l'accroche « Des loups-garous dans la brume » pour commencer l'aventure, les attaques de loups-garous le long de la Côte des Épées cessent une fois Zuleika à la tête de la meute. Si elle meurt elle aussi, un loup-garou jeune mais féroce appelé Franz Groza devient le chef de la meute. Il est cruel, perfide et se montre impitoyable envers les personnages.



Kiril Stoyanovich

Les enfants

Si les personnages parviennent à sortir les enfants de la tanière alors que Kiril est vivant, il rassemble son groupe de chasse et poursuit sans relâche les prisonniers évadés. Si Kiril est mort, la meute de loups-garous consacre son temps à déterminer son successeur et ne rassemble donc pas un groupe pour traquer les enfants.

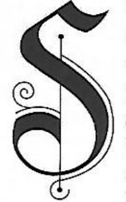
Si les personnages se montrent indécis quant à l'endroit où ils pourraient emmener les enfants, un **corbeau-garou** (voir l'annexe D) en train d'épier discrètement la tanière prend forme hybride et leur suggère de les mettre à l'abri dans le proche village de Krezk (chapitre 8). Si les personnages prennent la direction du village, le corbeau-garou part en éclaireur en volant jusqu'à ce que les personnages arrivent au village. Une fois là-bas, il s'envole vers le sud pour l'exploitation viticole du Magicien des vins (chapitre 12) et fait son rapport à Davian Martikov.

Les enfants sont, à juste titre, traumatisés par leur séquestration dans la tanière des loups-garous. Ils pleurent et crient pendant toute la période où les personnages les accompagnent. Un sort d'*apaisement des émotions* calme leur angoisse pendant la durée du sort (aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire). Un personnage peut essayer de faire taire les enfants plus longtemps en les intimidant ou en leur permettant de garder espoir (de manière sincère ou non). Le personnage doit alors effectuer un test de Charisme (Intimidation, Persuasion ou Supercherie) DD 15, en fonction de la méthode choisie. Si le test réussit, les enfants restent silencieux tant que rien d'autre ne leur fait peur par la suite.

Si les personnages emmènent les enfants à Krezk, les villageois s'en chargent et veillent à les nourrir et les habiller convenablement. Si les personnages préfèrent les emmener à Vallaki, les Martikov peuvent héberger temporairement les enfants à l'auberge de L'Eau Bleue, le temps que les personnages reviennent avec une autre solution pour eux.



Épilogue



STRAHD EST UN ADVERSAIRE CAPABLE DE décimer les personnages. S'ils affrontent le vampire trop tôt, sans les avantages conférés par des objets magiques tels que le *symbole sacré du Corbeau* et l'*Épée solaire*, il est probable qu'ils périssent. Les personnages peuvent améliorer leurs chances de survie en explorant la Barovie, en tuant des créatures malveillantes moins puissantes, en trouvant des alliés et en acquérant des objets magiques et des niveaux d'expérience.

L'issue de la rencontre finale entre Strahd et les personnages détermine la façon dont se conclut l'aventure.

Strahd l'emporte

Une fois que Strahd a fini de jouer avec les personnages, il se décide à les éliminer une bonne fois pour toutes en arrivant à la conclusion qu'aucun d'entre eux n'est digne de le remplacer en tant que seigneur de Barovie. Il ne sera satisfait que lorsque tous les personnages seront morts ou transformés en consorts vampiriens.

Si Strahd l'emporte, il enferme les personnages dans les catacombes (chapitre 4, zone K84, crypte 23) et ordonne à ses serviteurs de cacher la totalité de leurs objets magiques.

Une fois le cas des personnages résolu, Strahd tourne à nouveau son attention sur Ireena Kolyana afin d'en faire son épouse. Si elle est toujours vivante et à sa portée, Ireena est transformée en vampirienne et enfermée dans sa crypte sous le château de Ravenloft.

Strahd meurt

Quand Strahd voit son nombre de points de vie réduit à 0, il se transforme en brume et se replie dans son cercueil (voir l'aptitude d'échappatoire brumeuse du profil du **vampire**). Le vampire doit se trouver dans son cercueil si les personnages veulent le détruire définitivement.

Lisez ceci si les personnages tuent Strahd dans son cercueil :

> Strahd ne peut cacher sa surprise alors que la mort l'emporte dans l'abîme obscur. La surprise se mue en rage et le Pilier rocheux de Ravenloft tremble de fureur, faisant tomber la poussière du plafond du tombeau du vampire. Les tremblements cessent peu à peu au même rythme que la haine brûlante de Strahd, enfin remplacée par un sentiment de soulagement. Les sombres orbes de ses yeux se flétrissent et s'enfoncent dans son crâne alors que son cadavre se détériore à vue d'œil. Quelques instants plus tard ne restent que des os, de la poussière et ses vêtements de noble. Strahd von Zarovich, le noir seigneur de Barovie, est bel et bien mort.

La vengeance de Rahadin

Si Strahd meurt mais que **Rahadin** est toujours vivant, le chambellan elfe du crépuscule fait son apparition quelques instants après le trépas du vampire. Lisez ceci quand survient cette situation :

> « Maître ! » dit une voix derrière vous. Un elfe basané aux longs cheveux noirs, le visage défiguré par la terreur, pose les yeux sur ce que vous venez de faire et pousse un cri.

Rahadin sert la famille de Strahd depuis plusieurs siècles et ne supporte pas la défaite de son maître. Le chambellan elfe du crépuscule dégaine son cimeterre et tente de venger Strahd. Le chagrin qui l'accable empêche les personnages de le raisonner.

Sergei et Ireena

Cette scène optionnelle peut être jouée après la défaite de Strahd. Elle part du principe que Ireena Kolyana a survécu à l'aventure et n'a pas encore retrouvé Sergei.

Le lendemain du trépas de Strahd, au matin, les personnages se sentent attirés vers le belvédère du château de Ravenloft (zone K6) et sont témoins de la scène suivante.

> D'épais nuages s'accumulent dans le ciel. À travers la brume matinale et glaciale s'étend la Barovie, loin en contrebas, où règne un sentiment de paix. D'aussi loin qu'on puisse s'en souvenir, la vallée connaît pour la première fois le soulagement.
>
> Une lumière étincelle derrière vous. Vous voyez un homme au port majestueux vêtu d'une armure brillante – un homme en chair et en os – approcher en lévitant, cape au vent. Sa contenance prouve sa grande force de volonté, mais l'intensité de sa présence est tempérée par la tristesse et le calme de ses yeux. Il ressemble à Strahd, avec quelques subtiles différences.
>
> Sa voix est sereine et apaisante : « Je suis Sergei von Zarovich. » Il se tourne vers Ireena. « Tatyana. Le temps du repos est proche. Mon amour, mon épouse, venez. » Il tend la main.
>
> Les yeux interrogateurs d'Ireena Kolyana s'écarquillent soudain. Elle le connaît, elle le sait. Les souvenirs oubliés refont surface. « Sergei ! » crie-t-elle en s'élançant vers lui avec la grâce d'une biche. Ils s'étreignent.
>
> Ireena se tourne vers vous et dit : « Je suis Ireena Kolyana, mais par le passé, je fus Tatyana, la bien-aimée de Sergei. Pendant des siècles, nous avons rejoué la tragédie de nos vies. Cette tragédie prend fin à présent et soyez à jamais remerciés. Réjouissons-nous et recommençons tout. »
>
> La lumière scintille autour d'Ireena et Sergei. Main dans la main, ils marchent vers le parapet du belvédère, à l'est. Leurs pieds ne touchent plus le sol lorsqu'ils quittent le monde des mortels. Leur chemin invisible les emporte vers l'est, au-dessus du précipice. Leur lumière illumine les cieux en dispersant rapidement les nuages. Des puits de lumière éclaircissent glorieusement la vallée et l'étrange brume qui l'entoure se disperse. La Barovie est de nouveau libre.

Quitter la Barovie

La mort de Strahd offre un répit à la Barovie. La brume qui l'entoure se désépaissit et ne nuit plus aux créatures qui la traversent. Les nuages qui ont assombri les cieux de la Barovie pendant des siècles laissent place au soleil, sortant très vite les Baroviens de leur dépression.

Les Baroviens voient la lumière du soleil comme un signe que leur région est guérie de son mal. Même si quitter la Barovie est désormais possible, la plupart des Baroviens prennent conscience qu'ils n'ont nulle part où aller et donc aucune raison de partir. Quelques-uns le font pourtant, craignant le retour des ténèbres ou impatients de revoir leur terre natale. Les créatures dotées d'une âme peuvent quitter la vallée, mais celles qui en sont dénuées disparaissent et tombent dans l'oubli dès qu'elles tentent de traverser la frontière du domaine de feu Strahd.

Répercussions

Les chauves-souris, loups et loups sanguinaires de Barovie voient leur lien surnaturel avec Strahd rompu une fois le vampire détruit. Ils retournent à l'état d'animaux ordinaires, pourchassés ou amenés à se replier dans les profondeurs du bois de Svalich.

Même une fois Strahd mort, le château de Ravenloft reste un endroit hanté et évité par tous les Baroviens. Son immensité noire et son architecture menaçante sont telles qu'elles dissuadent toute tentative pour le piller ou l'occuper.

L'accession au pouvoir d'Ismark

S'il survit à l'aventure, Ismark Kolyanovich devient le bourgmestre du village de Barovie. Il se montre reconnaissant pour tous les exploits accomplis par les personnages et les invite à rester en Barovie pour l'aider à purger la région des autres menaces afin que le village devienne un havre de sûreté.

L'exode des Vistani

Craignant que les Baroviens ne les tuent pour espionnage et collaboration, les Vistani quittent au plus vite la vallée dans leurs roulottes. Les Baroviens sont ravis de les voir partir.

Les chasseurs de vampires

S'il est toujours en vie, Rudolph Van Richten (voir « Rictavio » dans l'annexe D) quitte la Barovie pour vivre seul ses derniers jours. Esméralda d'Avenir, sa protégée (voir l'annexe D) émet un doute quant à la mort définitive de Strahd. Elle sait également que d'autres maux sévissent en Barovie et qu'il faut les éliminer ; elle décide donc de rester dans la vallée.

Consorts relâchés

Dès le trépas de Strahd, ses vampiriens ne sont plus sous son contrôle et chacun part en quête d'un nouvel avenir. Escher, en particulier, quitte le royaume pour faire de nouvelles expériences et trouver un moyen de devenir lui aussi un seigneur vampire.

Si Patrina Velikovna est vivante, elle s'approprie les connaissances magiques qu'abritent le château de Ravenloft et le temple d'Ambre et se prépare à devenir la nouvelle maîtresse de Barovie.

Le retour de Strahd

Les doutes d'Esméralda s'avèrent justes. La destruction de Strahd n'est que temporaire, car sa malédiction n'est pas si facilement levée. Les antiques et Sombres puissances avec lesquelles Strahd a forgé un pacte permettent au vampire de se reformer au bout de plusieurs mois, période suffisamment longue pour que les Baroviens reprennent espoir. Une fois Strahd de retour, les brumes encerclent de nouveau la région de la Barovie et les Baroviens replongent de nouveau dans l'épouvante et le désespoir. Strahd se rappelle de la défaite subie et commence à planifier sa vengeance.

Une fois les brumes réapparues, madame Éva et ses Vistani reviennent dans la vallée, les bêtes de la région retombent sous l'influence de Strahd et les bourgmestres fortifient les défenses de leurs communautés en espérant, contre toute attente, que quelqu'un vienne les libérer de l'emprise du vampire.



Annexe A : Options de personnage

Historique de personnage

Pendant la création des personnages, les joueurs peuvent choisir l'historique suivant, si vous l'autorisez. Il est particulièrement adapté aux personnages ou aux campagnes associés à l'inexplicable terreur ou à l'épouvante.

Hanté

Une chose vous hante. Elle est si terrible que vous n'osez en parler. Vous avez tenté de l'enfouir et de la fuir, en vain. Quelle que soit cette chose qui vous hante, elle ne peut être tuée avec une épée ou bannie avec un sort. Cette chose peut être une ombre sur un mur, un cauchemar terrifiant, un souvenir que vous ne parvenez pas à oublier ou les paroles qu'un démon vous murmure dans le noir. Ce fardeau a déjà pris son dû et la plupart des gens vous évitent et doutent de votre santé mentale. Vous devez trouver une façon de le surmonter avant qu'il ne vous détruise.

Compétence maîtrisée : Arcanes, Investigation, Religion ou Survie (une au choix).

Langues : choisissez une langue exotique (abyssal, céleste, commun des profondeurs, draconique, infernal, primordial, profond ou sylvestre)

Équipement : un paquetage de chasseur de monstres (voir encadré), une babiole importante pour vous (choisissez-en une ou déterminez-la au hasard sur la table des Babioles gothiques de cette annexe)

Événement éprouvant

d10	Événement
1	Un monstre ayant massacré plusieurs dizaines d'innocents vous a épargné pour une raison que vous ignorez.
2	Vous êtes né sous une sombre étoile. Vous sentez une chose froide et distante vous observer. Elle vous fait signe parfois au plus profond de la nuit.
3	Une apparition qui hante votre famille depuis plusieurs générations vous tourmente à présent. Vous ne savez pas ce qu'elle veut et elle ne vous laissera jamais en paix.
4	Votre famille a déjà pratiqué les sombres arts occultes. Vous avez vous aussi tenté l'expérience une fois et avez senti une horrible présence étreindre votre âme, vous forçant à fuir, terrorisé.
5	Un oni s'est emparé de votre frère ou de votre sœur lors d'une nuit noire et glacée et vous n'avez rien pu faire pour l'en empêcher.
6	Vous avez contracté la lycanthropie mais avez ensuite été soigné. Vous êtes hanté par les innocents que vous avez massacrés.
7	Une guenaude vous a enlevé et élevé. Vous vous êtes enfui, mais elle maintient toujours une emprise magique sur vous et envahit votre esprit de pensées malfaisantes.
8	Vous avez ouvert un livre de sorcellerie et avez lu des choses insupportables pour un esprit sain. Vous avez brûlé ce livre, mais ses mots et ses images restent gravés dans votre psyché.
9	Un fiélon vous a possédé lorsque vous étiez enfant. Vous étiez séquestré, mais avez réussi à vous évader. Le fiélon est toujours présent en vous, mais vous tentez à présent de le maintenir séquestré.
10	Vous avez agi de manière effroyable pour venger l'assassinat de quelqu'un que vous aimiez. Vous êtes devenu un monstre et cela vous hante jour et nuit.

Paquetage du chasseur de monstres

Vous pouvez acquérir un paquetage de chasseur de monstres pour 33 po, et cette acquisition est moins coûteuse que si vous achetiez chaque objet séparément. Il comprend un coffre, un pied-de-biche, un marteau, trois pieux en bois, un symbole sacré, une flasque d'eau bénite, une paire de menottes, un miroir en acier, une flasque d'huile, une boîte à amadou et 3 torches.

Aptitude : cœur de ténèbres

Ceux qui vous regardent dans les yeux peuvent voir que vous avez affronté d'inimaginables horreurs et que la noirceur ne vous est pas inconnue. Même s'ils ont parfois peur de vous, les roturiers vous soutiendront et feront leur possible pour vous aider. À moins que vous n'ayez agi de manière menaçante envers eux, ils iront même jusqu'à prendre les armes pour combattre à vos côtés si vous affrontez seul un ennemi.

Événement éprouvant

Avant de devenir un aventurier, un effroyable événement, une décision fatidique ou une tragédie a défini votre mode de vie. Vous sentez à présent une noirceur sur le point de vous consumer qui semble impossible à éviter. Choisissez un événement éprouvant qui vous hante ou déterminez-le au hasard grâce à la table des Événements éprouvants.

Personnalités suggérées

Vous avez appris à vivre avec la terreur. Elle vous hante. Vous êtes un survivant capable de vous montrer très protecteur envers ceux qui illuminent votre sombre vie.

Traits de personnalité

d8	Trait de personnalité
1	Je ne recule pas face au mal. C'est lui qui recule devant moi.
2	J'aime lire des poèmes que je retiens par cœur. Ils m'aident à garder mon calme et me procurent de fugaces moments de joie.
3	Je dépense mon argent sans compter et mords la vie à pleines dents en sachant que je peux mourir demain.
4	Je vis pour le frisson de la chasse.
5	Je ne parle pas de la chose qui me tourmente. Je préfère ne pas inquiéter autrui avec ma malédiction.
6	Le danger est partout, je le sens.
7	Je refuse de devenir une victime et je ne veux pas qu'autrui en devienne une non plus.
8	Les entités divines ne m'inspirent aucune confiance.

Idéaux

d6	Idéal
1	J'essaye d'aider ceux dans le besoin, quel que soit le prix à payer. (Bon)
2	J'arrêterai les esprits qui me hantent ou mourrai en essayant. (N'importe lequel)
3	Je tue des monstres pour faire du monde un endroit plus sûr et pour exorciser mes propres démons. (Bon)
4	J'ai une lourde responsabilité qui me positionne au-dessus des lois. (Chaotique)
5	J'aime me renseigner sur les aptitudes et les faiblesses de mes ennemis avant de me précipiter dans la bataille. (Loyal)
6	Je suis un monstre qui tue d'autres monstres et tout ce qui se met au travers de ma route. (Mauvais)

Liens

d6	Lien
1	Je confie mes pensées et mes découvertes à un journal intime. Ce journal est mon testament.
2	Je suis prêt à sacrifier ma vie et mon âme pour protéger les innocents.
3	La personne que j'aime est partie à cause de mon tourment. Je fais mon possible pour regagner cet amour perdu.
4	Une terrible culpabilité me ronge. J'espère pouvoir me racheter grâce à mes actions.
5	Le mal est en moi, je peux le sentir. Il ne doit jamais s'exprimer librement.
6	Je dois protéger un enfant. Je dois faire du monde un endroit sûr où il puisse grandir.

Défauts

d6	Défaut
1	Je dois accomplir certains rituels tous les jours et je ne peux pas m'en passer.
2	J'envisage le pire chez les gens.
3	Je ne ressens aucune compassion pour les morts. Ce sont eux les chanceux.
4	J'ai contracté une addiction.
5	Je suis un pourvoyeur de ruine et d'obscurité qui vit dans un monde où l'espoir s'est évanoui.
6	Je parle à des esprits que personne d'autre ne voit.

Babioles gothiques

Lorsque vous déterminez au hasard une babiole, pensez à utiliser cette table conçue pour les aventures gothiques.

Babioles

d100	Babiole
01-02	Une représentation de votre ami imaginaire que vous avez dessiné enfant
03-04	Un cadenas qui se déverrouille lorsque du sang est versé sur la serrure
05-06	Des vêtements prélevés sur un épouvantail
07-08	Une toupie sur laquelle sont sculptés quatre visages : joyeux, triste, colérique et mort
09-10	Le collier d'un frère ou d'une sœur décédé le jour de votre naissance
11-12	La perruque d'une personne décapitée
13-14	La lettre que votre père mourant vous a écrite. Vous ne l'avez pas ouverte.
15-16	Une montre à gousset qui recule d'une heure tous les jours à minuit
17-18	Un manteau d'hiver prélevé sur le cadavre d'un soldat
19-20	Une bouteille d'encre invisible. L'encre n'est visible que lorsque le soleil se couche.
21-22	Une outre de vin qui se remplit d'elle-même lorsqu'elle est enterrée une nuit durant auprès d'un cadavre
23-24	De l'argenterie utilisée par un roi lors de son dernier repas
25-26	Une longue-vue qui montre toujours le monde sous un violent orage
27-28	Un camée dont le visage de profil a été effacé
29-30	Une lanterne avec une bougie noire qui ne fond pas et produit une flamme verte
31-32	Une tasse tachée de sang d'une dînette d'enfant
33-34	Un petit livre noir dans lequel s'inscrivent vos rêves, et seulement les vôtres, lorsque vous dormez
35-36	Un collier dont les maillons sont les symboles sacrés d'une dizaine de divinités
37-38	Une corde de pendu plus lourde qu'il n'y paraît
39-40	Une cage dans laquelle volent de petits oiseaux qui ne mangent plus ni ne veulent plus en sortir une fois à l'intérieur
41-42	Une boîte de lépidoptériste remplie de papillons de nuit morts aux ailes ornées de motifs ressemblant à un crâne
43-44	Un bocal rempli de langues de goules conservées dans du vinaigre
45-46	La main de bois d'un célèbre pirate
47-48	Une urne contenant les cendres d'un parent décédé
49-50	Un miroir à main dont le dos en bronze est orné d'une gravure représentant une méduse
51-52	Des gants de cuir blanc recouverts d'ongles d'ivoire
53-54	Des dés taillés dans les articulations des doigts d'un célèbre charlatan
55-56	Un trousseau de clés ouvrant des serrures oubliées
57-58	Les clous du cercueil d'un assassin
59-60	La clé d'une crypte familiale
61-62	Un bouquet de fleurs funéraires qui paraissent toujours fraîches et dont l'odeur reste intacte
63-64	Une badine utilisée pour vous corriger lorsque vous étiez enfant
65-66	Une boîte à musique qui joue d'elle-même chaque fois que celui qui la tient danse
67-68	Une canne dont l'embout de fer produit des étincelles lorsqu'on le frotte contre de la pierre
69-70	Le pavillon d'un bateau égaré en mer
71-72	La tête d'une poupée de porcelaine qui semble toujours vous fixer du regard
73-74	Un sifflet en forme de tête de loup sculpté dans de l'argent
75-76	Un petit miroir montrant un reflet plus âgé de celui qui s'y mire
77-78	Un petit livre usé de comptines pour enfant
79-80	Une serre de corbeau momifiée
81-82	Un pendentif brisé toujours froid au toucher représentant un dragon d'argent
83-84	Une petite boîte verrouillée qui fredonne une jolie mélodie la nuit ; vous ne vous rappelez jamais de cette mélodie au petit matin
85-86	Un encrier qui rend un peu nauséeux quand on le regarde
87-88	Une petite poupée ancienne, avec un pied et une main en moins, confectionnée dans un bois sombre et dense
89-90	La capuche noire d'un bourreau
91-92	Une bourse confectionnée dans de la chair, avec un tendon en guise de cordon
93-94	Une minuscule bobine de fil noir qui ne s'épuise jamais
95-96	Un minuscule danseur mécanique auquel il manque des éléments ; il ne fonctionne plus
97-98	Une pipe en bois noir qui produit des volutes de fumée en forme de crâne
99-00	Une fiole de parfum dont l'odeur n'est décelable que par certaines créatures

Annexe B : Funeste demeure

Vous pouvez mener *La malédiction de Strahd* pour des personnages de niveau 1 grâce à cette mini-aventure optionnelle conçue pour qu'ils progressent jusqu'au niveau 3. Les joueurs qui créent des personnages de niveau 1 peuvent utiliser l'historique de personnage hanté décrit dans l'annexe A, mais ils peuvent aussi sélectionner ceux du *Player's Handbook*, comme à l'accoutumée.

Avant que les personnages n'explorent la maison hantée appelée Funeste demeure, vous devez les amener à se rendre au village de Barovie. L'accroche d'aventure « Une brume insidieuse » du chapitre 1 est particulièrement adaptée, car elle est plutôt directe et linéaire. Une fois les personnages dans le domaine de Strahd, attirez-les vers le village. Pour toute la durée de cette aventure d'introduction, chaque fois que les personnages tentent d'explorer d'autres endroits du domaine de Strahd, les brumes de Ravenloft se lèvent pour leur bloquer le passage.

Progression en niveaux

Au cours de cette mini-aventure, les personnages gagnent des niveaux en atteignant certains objectifs, et non en tuant des monstres. Ces objectifs sont les suivants :

- Les personnages qui parviennent à descendre l'escalier secret dans le grenier (zone 21) atteignent le niveau 2. L'escalier n'apparaît que lorsque certaines circonstances sont réunies.
- Les personnages atteignent le niveau 3 lorsqu'ils parviennent à sortir de la maison (voir la section « Fins possibles »).

Histoire

La Funeste demeure est le nom que l'on donne à l'une des vieilles maisons du village de Barovie (zone E7 sur la carte du village). La maison, coincée entre deux autres, a été complètement incendiée à maintes reprises, mais elle s'est à chaque fois relevée de ses cendres, par la force de sa volonté même ou de celle de Strahd. Les autochtones évitent la bâtisse autant que possible par crainte de s'attirer la colère des esprits malfaisants qui, selon eux, la hantent.

La famille prospère qui a fait bâtir cette maison pratiquait les sombres arts occultes. Par la séduction et l'endoctrinement, elle a pu augmenter l'influence de son culte en acceptant à ses côtés un cercle d'amis réduit mais malfaisant. Lorsque l'existence de ce culte a été rendue publique, le reste du village a fermé les yeux sur la maison et les débauches nocturnes qui s'y déroulaient.

Le culte a essayé de convoquer des entités extraplanaires malveillantes, en vain. Les membres du culte s'en prenaient également aux visiteurs, les sacrifiaient lors de rituels bizarres ou organisaient des banquets morbides pendant lesquels ils dévoraient les cadavres. Comme ces meurtres ritualisés ne donnaient aucun résultat non plus, les activités des membres du culte sont devenues des excuses à peine déguisées pour satisfaire d'effroyables et excentriques désirs. Suite à cette décevante débâcle, les fanatiques se sont peu à peu désintéressés.

Ensuite est arrivé Strahd von Zarovich.

Les membres du culte ont vu en lui un messie envoyé par les Sombres puissances pour les guider. Attirés vers Strahd comme des papillons de nuit vers une flamme, ils lui ont proposé de le servir en échange d'une promesse d'immortalité. Mais Strahd les a refoulés, jugeant le culte et ses dirigeants indignes de son attention. Les fanatiques, désespérés, se sont alors repliés dans la Funeste demeure.

C'est l'activité répétée du culte consistant à enlever et dévorer les visiteurs rétifs qui l'a mené à sa perte. En effet, une fois, le culte a pris au piège un groupe d'aventuriers que Strahd avait attirés dans son domaine pour s'amuser. Une calèche noire s'est arrêtée peu après devant la Funeste demeure. De sa noire cabine est sorti le vampire en personne. Les membres du culte ont essayé de l'impressionner. Pour seule réponse, il les a massacrés pour les punir du meurtre de ses jouets. Plusieurs siècles plus tard, les esprits des membres du culte hantent le donjon sous la demeure. La bâtisse elle-même, semble-t-il, ne veut pas que disparaisse le souvenir du culte.

Rose et Épine

Les personnages sont attirés par les brumes de Ravenloft dans le domaine de Strahd. Obligés de suivre une route solitaire (zone A), ils arrivent finalement au village de Barovie (zone E). Une fois dans le village, lisez ceci :

> La route de gravier mène à un village, ses hautes maisons aussi sombres que des pierres tombales. Une poignée de boutiques fermées se niche au milieu de ces habitations solennelles. Même la taverne est fermée.
>
> Un gémissement à peine audible attire votre regard vers deux enfants debout au milieu d'une ruelle déserte.

C'est Rosavalda (« Rose »), âgée de 10 ans, et son petit frère Épineboldt (« Épine »), 7 ans. Épine sanglote en serrant une poupée de chiffon dans ses bras. Rose tente de le calmer.

Si les personnages s'approchent des enfants ou les interpellent, ajoutez ce qui suit :

> Après avoir calmé le garçon, la fille se tourne vers vous et dit : « Il y a un monstre dans notre maison ! » Elle montre ensuite du doigt une haute maison de briques ayant connu des jours meilleurs. Ses fenêtres ne montrent aucune lumière. Il y a un portique fermé par une grille rouillée entrouverte au rez-de-chaussée. Les maisons mitoyennes sont abandonnées, leurs fenêtres et leurs portes barricadées avec des planches.

Les personnages qui posent des questions aux enfants apprennent les informations suivantes :

- Les enfants ne savent pas à quoi ressemble le « monstre », mais ils ont entendu ses effroyables hurlements.
- Leurs parents (Gustav et Elisabeth Durst) ont réussi à piéger le monstre dans le sous-sol.
- Il y a un bébé (Walter) dans la crèche du deuxième étage. (Faux, mais les enfants y croient.)

Rose et Épine disent qu'ils ne retourneront pas dans la maison tant que le monstre y est. On peut les convaincre de patienter sous le portique (zone 1A) pendant que les personnages fouillent la maison. Même s'ils ont l'apparence d'enfants en chair et en os, Rose et Épine sont en réalité des illusions créées par la maison pour inciter les personnages à entrer. Les enfants n'ont pas conscience de leur nature d'illusion, mais disparaissent s'ils sont attaqués ou si on les force à entrer dans la maison.

Les enfants ont succombé à la faim il y a des siècles après avoir été enfermés dans le grenier par leurs parents fous qui les ont ensuite oubliés là-haut. Ils étaient trop jeunes et innocents pour comprendre les crimes immondes commis par leurs parents. Ceux-ci leur ont raconté des histoires de monstre dans le sous-sol pour les empêcher d'y descendre. Les « effroyables hurlements » qu'ils ont entendus étaient en fait les cris des victimes du culte.



La brume

Les personnages à l'extérieur de la maison peuvent voir la brume se rapprocher d'eux et engloutir le reste du village. Alors que les bâtisses disparaissent les unes après les autres dans le brouillard, les personnages n'ont pas d'autre choix que de se réfugier dans la maison. La brume s'arrête juste devant l'entrée, mais engloutit ceux qui restent à l'extérieur (voir chapitre 2, « La Barovie », pour plus d'informations sur les effets de la brume).

Zones de la maison

Les zones suivantes correspondent aux références sur la carte de la maison à la page 216.

1. Entrée

Une grille en fer forgé avec des gonds d'un côté et une serrure de l'autre ferme un portique de pierre voûté (zone 1A). La grille est déverrouillée et ses gonds rouillés grincent quand on l'ouvre. Des lampes à huile sont accrochées au plafond du portique au bout de chaînes, de part et d'autre d'une porte à double battant en chêne qui ouvre sur le grand vestibule (zone 1B).

Un bouclier sur lequel est gravé un blason (un moulin à vent doré stylisé sur champ rouge), flanqué de portraits encadrés représentant des nobles au visage impassible (des membres de la famille Durst décédés depuis longtemps), est accroché sur le mur sud du vestibule. Une porte à double battant, ornée d'un encadrement en acajou et de vitraux, permet de passer du vestibule au hall principal (zone 2A).

Caractéristiques de la Funeste demeure

La Funeste demeure est consciente de son environnement et de toutes les créatures qui l'occupent. Elle a pour objectif la poursuite de l'œuvre du culte et elle continue donc d'attirer des visiteurs vers un sort funeste. Ici sont résumées plusieurs des caractéristiques importantes de la maison.

La maison se compose d'un rez-de-chaussée, de deux étages et d'un grenier, avec deux balcons au deuxième étage – un à l'avant de la maison, l'autre à l'arrière. Tous les sols sont des planchers de bois et toutes les fenêtres sont dotées de gonds permettant de les ouvrir en les poussant vers l'extérieur.

Les pièces du rez-de-chaussée et du premier étage ne montrent aucun signe de poussière ni d'ancienneté. Le parquet et le lambris de bois sur les murs sont convenablement cirés, les rideaux et le papier peint n'ont pas fané et les meubles semblent neufs. Aucun effort n'a été fourni pour préserver le contenu des pièces du deuxième étage et du grenier. Ces zones sont poussiéreuses et pleines de courants d'air, tout ce qu'elles contiennent est vieux et recouvert de toiles d'araignée et le parquet gémit lorsqu'on marche dessus.

La hauteur du plafond varie. Au rez-de-chaussée, il s'élève à une hauteur de 3 mètres. Au premier étage à une hauteur de 3,60 mètres, au deuxième étage à une hauteur de 2,40 mètres, et au grenier à une hauteur de 3,90 mètres.

Aucune des pièces de la maison n'est éclairée lorsque les personnages arrivent, mais la plupart des zones contiennent des lampes à huile ou des cheminées fonctionnelles.

Les personnages peuvent complètement incendier la maison s'ils le souhaitent, mais toute destruction de la demeure reste temporaire. Au bout de 1d10 jours, elle commence à se réparer d'elle-même. Les cendres se conglomèrent pour former des poutres noircies qui, à leur tour, reprennent la forme d'une charpente solide sur laquelle les murs commencent à se matérialiser. Le mobilier détruit se restaure de la même façon. La maison reprend sa forme initiale en 2d6 heures. Les objets sortis de la maison et les morts-vivants détruits ne sont pas remplacés. Le niveau du donjon n'est pas considéré comme faisant partie de la maison et ne se répare pas tout seul de cette manière.

2. Hall principal

Un vaste hall (zone 2A) s'étend sur toute la largeur de la maison. À une extrémité se trouve une cheminée de marbre noir, à l'autre, un escalier de marbre rouge. Au-dessus de l'âtre est fixée une épée longue (non magique) avec un moulin à vent gravé en relief sur la garde. Sur les murs lambrissés sont sculptés des satyres, des nymphes, des vignes et des fleurs. Les personnages qui inspectent les murs ou le lambris à la recherche de portes dérobées peuvent voir, en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12, l'ajout discret de serpents et de crânes mêlés aux motifs sur les murs. Le lambris décoratif orne également les parois de l'escalier qui monte en colimaçon vers le premier étage.

Un vestiaire (zone 2B) contient plusieurs manteaux noirs suspendus à des patères fixées aux murs. Un chapeau haut de forme est posé sur une étagère en hauteur.

3. Salon des loups

Cette pièce aux lambris de chêne ressemble à la tanière d'un chasseur. Une tête de cerf est fixée au-dessus de la cheminée et trois loups empaillés sont posés le long des murs de la salle.

Deux chaises capitonnées drapées de fourrures animales font face à l'âtre. Une table de chêne est posée entre les deux, sur laquelle reposent un tonnelet de vin, deux gobelets de bois gravés, un râtelier à pipes et un candélabre. Un lustre est suspendu au-dessus d'une table plus grande recouverte d'une nappe et entourée de quatre chaises.

Deux armoires se trouvent contre les murs. Celle à l'est est dotée d'une serrure qu'il est possible de crocheter avec des outils de voleur et la réussite d'un test de Dextérité DD 15. Elle contient une arbalète lourde, une arbalète légère, une arbalète de poing et 20 carreaux pour chaque arme. L'armoire au nord n'est pas verrouillée et contient une petite boîte renfermant un paquet de cartes à jouer et un service de verres à vin.

Trappe au sol

Une trappe est camouflée dans le coin sud-ouest, au niveau du sol. Il est impossible de la détecter ou de l'ouvrir tant que les personnages ne l'ont pas d'abord approchée par en dessous (voir la zone 32). Tant que cette condition n'est pas remplie, la Funeste demeure dissimule cette trappe de manière surnaturelle.

4. Cuisine et cellier

La cuisine (zone 4A) est rangée, avec la vaisselle et les ustensiles de cuisine soigneusement alignés sur des étagères. Sur une table de travail se trouve une planche à découper sur laquelle est posé un rouleau à pâtisserie. Contre le mur est, il y a un four de pierre en dôme dont le tuyau d'évacuation en fer tordu passe par un trou dans le plafond. Derrière le four, à gauche, il y a une porte peu épaisse qui mène à un cellier convenablement ravitaillé (zone 4B). Toute la nourriture dans ce cellier est fraîche mais insipide.

Monte-plats

Derrière une petite porte dans le coin sud-ouest de la cuisine se trouve un monte-plats : un puits vertical en pierre de 60 centimètres de large contenant un boîtier élévateur en bois attaché à un simple mécanisme fait de poulies et d'une corde qu'il faut manipuler manuellement. Le puits relie les zones 7A (les quartiers des serviteurs) et 12A (la chambre à coucher parentale). Sur le mur à côté du monte-plats est suspendue une petite cloche en cuivre reliée par des câbles et des boutons situés dans ces zones.

Un personnage de Petite taille peut se faufiler dans le boîtier élévateur en réussissant un test d'Acrobaties (Dextérité) DD 10. Le mécanisme de poulies et de corde du monte-plats peut lever jusqu'à 100 kilos avant de céder.

5. Salle à manger

La pièce maîtresse de cette salle à manger aux lambris de bois est une table sculptée en acajou, entourée de huit chaises à haut dossier aux accoudoirs sculptés et aux assises rembourrées. Un lustre de cristal est suspendu au-dessus de la table sur laquelle est disposée de la vaisselle en argent et en cristal d'une brillance éblouissante. Au-dessus de la cheminée de marbre est accrochée une peinture au cadre d'acajou représentant une vallée montagneuse.

Le lambris des murs est sculpté d'élégants motifs de biches dans les bois. Les personnages qui cherchent des portes dérobées dans les murs ou qui inspectent le lambris peuvent voir, en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12, des visages déformés gravés sur les troncs des arbres et des loups qui rôdent dans la végétation.

Des rideaux de soie rouge masquent les fenêtres. Une tapisserie, suspendue à une tringle de fer fixée sur le mur sud, montre des chiens de chasse et des nobles montés sur des chevaux en train de traquer un loup.

Si on les sort de la maison, l'argenterie se ternit, le cristal se fissure, les portraits s'estompent et la tapisserie tombe en lambeaux.

6. Hall supérieur

Des lampes à huile éteintes sont fixées sur les murs de ce hall élégant. Au-dessus du manteau de la cheminée est accrochée la peinture au cadre de bois de la famille Durst : Gustav et Elisabeth Durst avec leurs deux enfants souriants, Rose et Épine. Le père tient un bébé emmailloté dans ses bras. La mère regarde le bébé avec un petit air de mépris.

Des armures complètes en position debout flanquent les portes de bois des murs est et ouest. Chaque armure tient une lance et possède un heaume à visière ressemblant à une tête de loup. Les portes sont gravées de jeunes gens en train de danser, même si une inspection plus attentive et la réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 12 permettent de remarquer que les jeunes gens ne sont pas vraiment en train de danser, mais qu'ils tentent plutôt de repousser des nuées de chauves-souris.

L'escalier de marbre rouge dont la base se trouve au rez-de-chaussée continue en colimaçon vers l'étage supérieur et la zone 11. On peut sentir un courant d'air froid descendre les marches.

7. Salle des serviteurs

Une chambre à coucher sans décoration (zone 7A) contient deux lits dotés de matelas rembourrés à la paille. Au pied de chaque lit se trouve une malle vide. Des tenues de travail propres portées par les domestiques sont pendues à des patères dans le placard attenant (zone 7B).

Monte-plats

Un bouton est fixé sur le mur à côté d'un monte-plats dans le coin du mur ouest. Appuyer sur le bouton déclenche le tintement de la petite cloche de la zone 4A.

8. Bibliothèque

Le maître de la maison a passé de nombreuses heures ici avant de devenir fou.

> Des rideaux de velours rouge masquent les fenêtres de cette pièce. Un magnifique bureau en acajou et une chaise du même style à haut dossier font face à l'entrée et à la cheminée, au-dessus de laquelle est accrochée la peinture encadrée d'un moulin à vent bâti au sommet d'un rocher escarpé. Deux chaises capitonnées sont disposées aux coins de la pièce. Des rayonnages montent jusqu'au plafond et recouvrent la totalité du mur sud. Une échelle de bois montée sur roulettes permet d'accéder aux étagères les plus hautes.

Plusieurs objets sont posés sur le bureau : une lampe à huile, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, une boîte à amadou et du matériel pour écrire des lettres, dont une bougie de cire rouge, quatre feuilles de parchemin vierges et un sceau de bois représentant l'insigne de la famille Durst (un moulin à vent). Le tiroir du bureau ne contient qu'une clé de fer qui permet de déverrouiller la porte ouvrant sur la zone 20.

Les rayonnages contiennent plusieurs centaines d'ouvrages abordant divers sujets, notamment l'histoire, la guerre et l'alchimie. Plusieurs rayonnages contiennent aussi l'édition originale d'une compilation d'œuvres de poésie et de fiction. Les livres décrépissent et se désagrègent si on les sort de la maison.

Porte secrète

Une porte dérobée derrière un rayonnage peut être déverrouillée et ouverte en tirant sur le levier d'ouverture camouflé. Ce levier est un livre à couverture rouge dont la tranche ne présente aucun titre. Un personnage qui inspecte le rayonnage remarque le faux livre en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13. À moins que la porte ne soit maintenue ouverte, des ressorts au niveau de ses gonds la referment automatiquement. Derrière la porte secrète se trouve la zone 9.

9. Pièce secrète

Cette pièce secrète contient des rayonnages bondés de livres décrivant des rituels de convocation de fiélons et des rituels nécromantiques mis en œuvre par un culte appelé les Prêtres d'Osybus. Les rituels ne mènent à rien, ce qu'un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 12 peut confirmer après avoir lu les livres pendant 1 heure.

Un lourd coffre de bois aux pieds de fer griffus est posé contre le mur sud. Son couvercle est à moitié ouvert. Près du coffre est affalé un squelette en armure de cuir. Une inspection attentive permet de déterminer qu'il s'agissait d'un humain. Il a déclenché un piège de fléchettes empoisonnées. Trois fléchettes sont plantées dans l'armure et la cage thoracique de l'aventurier mort. Le mécanisme de projection des fléchettes à l'intérieur du coffre ne fonctionne plus.

La main gauche du squelette tient encore une lettre portant le sceau de Strahd von Zarovich. L'aventurier mort l'a sortie du coffre. Voici le contenu de cette lettre à l'écriture fluide :

Mon serviteur des plus pathétique,

Je ne suis pas un messie envoyé par les Sombres puissances de cette région pour vous guider. Je ne suis pas venu pour vous montrer la voie de l'immortalité. Quel que soit le nombre d'âmes que vous avez saignées sur votre autel secret et le nombre de visiteurs torturés dans votre donjon, sachez que vous n'êtes pas ceux à l'origine de ma venue dans cette jolie région. Vous n'êtes que des vers qui se tortillent sur mes terres.

Vous dites que vous êtes maudit, votre fortune dilapidée. Vous avez délaissé l'amour pour la folie, trouvé le réconfort dans les bras d'une autre femme et engendré un enfant mort-né. Maudit par les ténèbres, dites-vous ? Aucun doute sur ce point. Vous sauver de votre propre déchéance ? Je ne crois pas. Vous êtes très bien comme vous êtes.

Votre effroyable seigneur et maître,
Strahd von Zarovich

Trésor

Le coffre contient trois livres vierges à la couverture de cuir noir (d'une valeur de 25 po chacun), trois parchemins magiques (*arme spirituelle*, *bénédiction*, *protection contre le poison*), l'acte de propriété de la maison, l'acte de propriété d'un moulin à vent et un testament signé. Le moulin à vent mentionné dans le deuxième acte de propriété se trouve dans les montagnes à l'est de Vallaki (voir le chapitre 6, « Le vieux moulin à os »). Gustav et Elisabeth ont signé le testament. Ils lèguent la maison, le moulin à os et tous les autres biens de la famille à Rosavalda et Épineboldt Durst en cas de décès de leurs parents. S'ils sont sortis de la maison, les livres, les parchemins, les actes de propriété et le testament vieilliront sensiblement mais resteront intacts.

10. Salon de musique

Des voiles diaphanes sont tirés devant les fenêtres de cette pièce élégamment agencée, avec son lustre de cuivre suspendu au plafond. Des chaises capitonnées sont posées le long des murs ornés de vitraux représentant hommes, femmes et enfants au physique avantageux en train de chanter et de jouer de la musique.

Un clavecin et un banc se trouvent dans le coin nord-ouest. Près de la cheminée, il y a une grande harpe. Des figurines d'albâtre représentant des danseurs tirésbien habillés sont posées sur le manteau de la cheminée. En les examinant attentivement, on remarque que plusieurs d'entre elles sont en réalité des squelettes bien habillés.

11. Palier

Les personnages qui montent tout en haut de l'escalier de marbre rouge arrivent sur un palier poussiéreux. Contre un mur est exposé un harnois noir recouvert de toiles d'araignée. Cette **armure animée** attaque dès qu'elle subit des dégâts ou si un personnage l'approche à 1,50 mètre ou moins. Elle combat jusqu'à sa destruction.

Des lampes à huile sont fixées sur les murs aux lambris de chêne dont les gravures représentent des scènes sylvestres, avec des arbres qui perdent leurs feuilles et de minuscules bestioles. Les personnages qui inspectent les murs à la recherche de portes dérobées ou qui observent les lambris peuvent remarquer, en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12, de minuscules cadavres suspendus aux arbres et des vers surgissant du sol.

Porte secrète

On peut trouver la porte secrète dans le mur ouest en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Elle s'ouvre sans difficulté si on la pousse et elle permet d'accéder à une cage d'escalier envahie par les toiles d'araignée. Les marches mènent au grenier.

12. Suite du maître de maison

La porte à double battant qui ouvre sur cette salle est ornée de vitraux poussiéreux qui représentent des moulins à vent.

Devant les fenêtres de la chambre à coucher parentale (zone 12A), poussiéreuse et envahie de toiles d'araignée, sont tirés des rideaux bordeaux. On y trouve un lit à baldaquin aux rideaux brodés et aux voiles déchirés, deux garde-robes identiques vides, une coiffeuse avec un miroir au cadre de bois sur laquelle est posée une boîte à bijoux (voir « Trésor »), et une chaise capitonnée. Une peau de tigre miteuse fait office de tapis devant la cheminée au-dessus de laquelle est accroché le portrait poussiéreux de Gustav et Elisabeth Durst. Dans le coin sud-ouest, un petit salon envahi par les toiles contient une table et deux chaises. Sur la table recouverte d'une nappe poussiéreuse sont posés un bol de porcelaine vide et sa carafe assortie.

Sur la porte face au pied du lit est fixé un miroir en pied. La porte ouvre sur un placard vide et très poussiéreux (zone 12B). Une porte dans le salon permet d'accéder au balcon extérieur (zone 12C).

Monte-plats

À côté d'un monte-plats se trouve un bouton sur le mur ouest, dans le coin. Appuyer sur ce bouton fait sonner la petite cloche dans la zone 4A.

Trésor

La boite à bijoux sur la coiffeuse est en argent orné de filigranes d'or (elle vaut 75 po). Elle contient trois anneaux d'or (d'une valeur de 25 po chacun) et un fin collier de platine orné d'un pendentif de topaze (d'une valeur de 750 po).

13. Salle de bain

Cette pièce plongée dans le noir contient une baignoire de bois aux pieds griffus, un petit réchaud de fer sur lequel est posée une bouilloire, et une barrique posée sous un robinet contre le mur est. Une citerne sur le toit permettait de récupérer l'eau de pluie qui arrivait jusqu'au robinet par un système de tuyauterie, mais la plomberie ne fonctionne plus.

14. Remise

Des étagères poussiéreuses sont fixées aux murs de cette pièce. Sur quelques-unes sont posés des draps et des couvertures pliés, ainsi que de vieux morceaux de savon. Un **balai agressif animé** (voir l'annexe D) recouvert de toiles d'araignée est posé contre le mur du fond et attaque toutes les créatures qui approchent à 1,50 mètre ou moins de lui.

15. Suite de la gouvernante

De la poussière et des toiles d'araignée voilent cette chambre à coucher élégamment meublée (zone 15A) et la nursery attenante (zone 15B). Une porte à double battant ornée de vitraux permet d'accéder au balcon extérieur (zone 15C) à l'avant de la maison.

La chambre à coucher était autrefois occupée par la gouvernante de la famille. Le maître de la maison et la gouvernante ont eu une liaison ayant abouti à la naissance d'un bébé mort-né baptisé Walter. Le culte a tué la gouvernante peu de temps après. À moins que les personnages ne l'aient déjà vaincu dans la zone 18, l'esprit de la gouvernante, à présent un **spectre**, hante la chambre à coucher. Le spectre apparaît et attaque quand un personnage ouvre la porte de la nursery. Le spectre ressemble à une jeune femme squelettique et terrifiée ; il ne peut pas parler et il est impossible de le raisonner.

La chambre à coucher contient un grand lit, deux petites tables basses et une garde-robe vide. Un miroir en pied, au cadre de bois sculpté pour ressembler à du lierre et des baies, est fixé au mur à côté de la garde-robe. Les personnages qui fouillent le mur à la recherche de portes secrètes ou qui inspectent le miroir peuvent remarquer, en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12, des globes oculaires parmi les baies du cadre. Dans le mur derrière le miroir se trouve une porte secrète (voir « Porte secrète » ci-dessous).

La nursery contient un berceau au-dessus duquel est suspendu un voile noir dissimulant l'intérieur. Quand les personnages écartent le voile, ils voient dans le berceau un paquet de la taille d'un bébé, soigneusement emmailloté. Ceux qui démaillotent le paquet ne trouvent rien à l'intérieur.

Porte secrète

On peut trouver une porte secrète derrière le miroir en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Elle s'ouvre facilement, simplement en la poussant, et permet d'accéder à une cage d'escalier en bois envahie par les toiles d'araignée. Les marches montent au grenier.

16. Couloir du grenier

Ce simple couloir est envahi de poussière et de toiles d'araignée.

Porte verrouillée

La porte ouvrant sur la zone 20 est verrouillée par un cadenas. La clé de ce cadenas se trouve dans la bibliothèque (zone 8), mais il est également possible de crocheter la serrure de la porte avec des outils de voleur et la réussite d'un test de Dextérité DD 15.

17. Chambre d'amis

Cette pièce très poussiéreuse contient un petit lit, une table de nuit, un petit poêle en fer, un bureau et un tabouret, une garde-robe vide et une chaise à bascule. Une poupée souriante vêtue d'une robe jaune à dentelles est assise dans la baie de la fenêtre nord. Des toiles d'araignée la recouvrent, telle une robe de mariée.

18. Remise

Dans cette pièce sont entassés des vieux meubles (chaises, portemanteaux, miroirs sur pied, mannequins pour vêtements, etc.), tous recouverts de draps blancs poussiéreux. Près d'un poêle en fer, sous un des draps, se trouve une malle en bois déverrouillée contenant le squelette de la gouvernante de la famille, enveloppé dans un linceul en haillons taché de sang. Un personnage qui inspecte ce squelette et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 14 peut dire que cette femme a été poignardée et a succombé à plusieurs coups de couteau.

Si les personnages touchent au squelette, le **spectre** de la gouvernante apparaît et attaque, à moins qu'ils ne l'aient déjà vaincu dans la zone 15.

Porte secrète

Une porte secrète dans le mur est apparaît lorsque certaines conditions sont réunies ; voir la zone 21 pour plus d'informations.

19. Chambre d'amis

Cette pièce envahie par les toiles d'araignée contient un petit lit, une table de nuit, une chaise à bascule, une garde-robe vide et un petit poêle en fer.

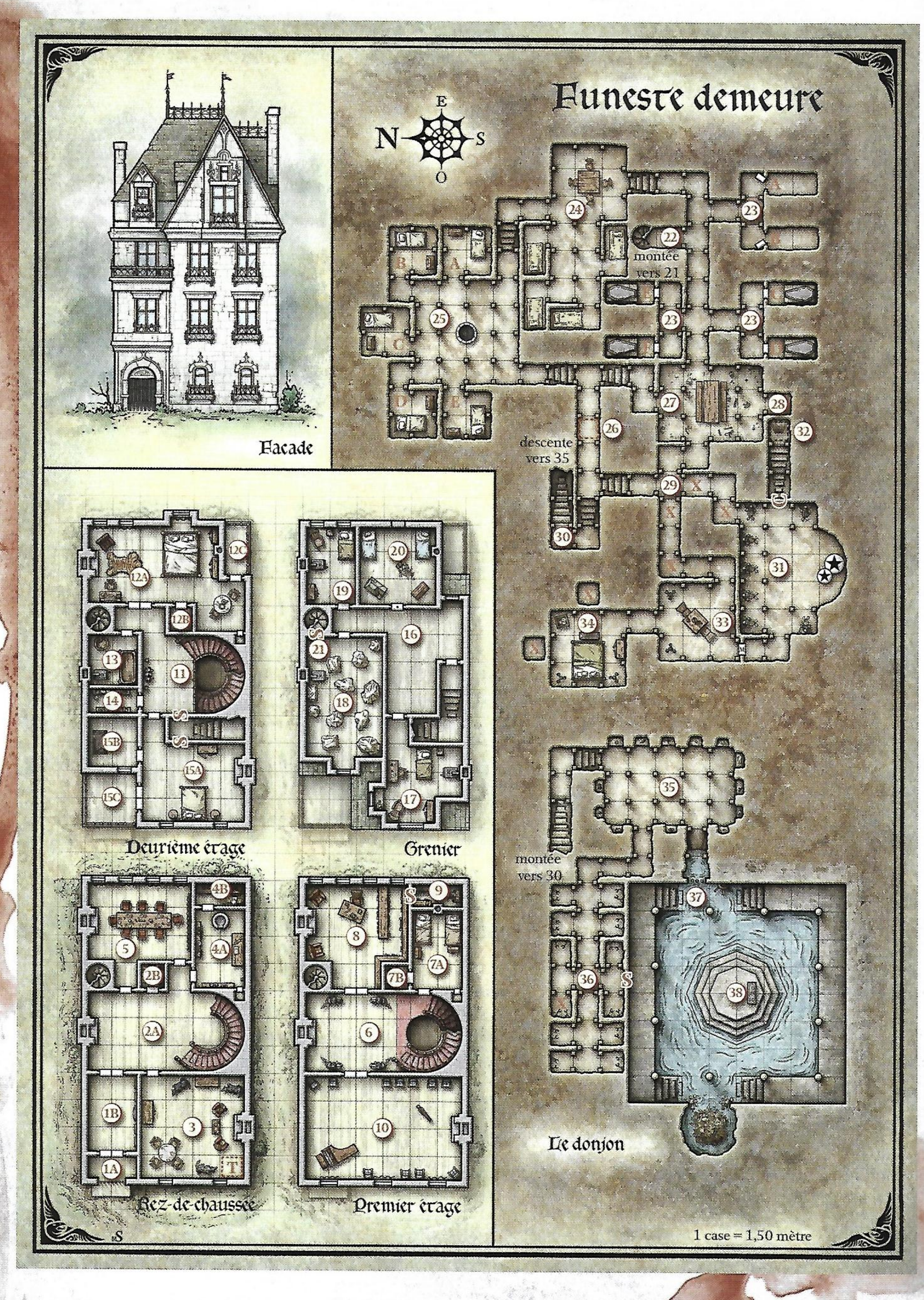
20. Chambre des enfants

La porte de cette chambre est verrouillée de l'extérieur (voir la zone 16 pour les détails).

> Cette pièce contient une fenêtre murée, flanquée de deux lits d'enfant poussiéreux au cadre de bois. Près de la porte sont posées une malle à jouets avec des moulins à vent peints sur les côtés et une maison de poupée qui est la réplique parfaite de l'effroyable édifice dans lequel vous vous trouvez. Tout est recouvert de toiles d'araignée. Par terre, au milieu de la pièce, sont affalés deux squelettes de petite taille vêtus de vêtements en loques, mais que vous reconnaissez. Le plus petit des deux semble tenir tendrement une poupée rembourrée que vous reconnaissez également.

Les parents Durst ont enfermé dans cette chambre Rose et Épine, leurs enfants, et les ont oubliés. La faim les a emportés. Leurs squelettes intacts gisent par terre au milieu de la chambre, bien visibles, et portent toujours les vêtements en haillons que les personnages ont déjà vus sur les enfants à l'extérieur. Le squelette d'Épine tient encore dans ses bras la poupée de chiffons.

La malle à jouets contient divers jouets et peluches. Les personnages qui fouillent la maison de poupée et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 trouvent toutes les portes secrètes de la maison, y compris une porte dérobée dans le grenier ouvrant sur un escalier en colimaçon (la réplique miniature de la zone 21).


Funeste demeure
N
E
S
O
montée vers 21
descente vers 35
montée vers 30
Facade
Deuxième étage
Grenier
Rez-de-chaussée
Premier étage
Le donjon
1 case = 1,50 mètre

Rose et Épine

Si quelqu'un touche à la maison de poupée ou à la malle, les fantômes de Rose et Épine apparaissent au milieu de la pièce. Utilisez le profil du **fantôme** du *Monster Manual*, avec les modifications suivantes :

- Les fantômes sont de Petite taille et leur alignement est Loyal Bon.
- Ils ont 35 (10d6) points de vie chacun.
- Ils ne disposent pas de l'action visage terrifiant.
- Ils parlent le commun et ont un indice de dangerosité de 3 (700 PX).

Les enfants n'aiment pas qu'on tripote leurs jouets, mais ne combattent que pour se défendre. À la différence des illusions à l'extérieur de la maison, ces enfants savent qu'ils sont morts. Si on leur demande comment ils sont morts, Rose et Épine expliquent que leurs parents les ont enfermés dans le grenier pour les protéger du « monstre dans le sous-sol » et qu'ils sont morts de faim. Si on leur demande comment accéder au sous-sol, Rose montre du doigt la maison de poupée et dit : « Il y a une porte secrète dans le grenier. » Les personnages qui inspectent ensuite la maison de poupée en cherchant des portes secrètes sont avantagés lors de leurs tests de Sagesse (Perception) effectués pour les trouver.

Les enfants ne veulent pas qu'on les abandonne. Si un ou plusieurs personnages tentent de partir, les enfants fantômes essayent de les posséder. Si l'un des fantômes possède un personnage, autorisez le joueur à garder le contrôle de son personnage, mais assignez-lui un des défauts suivants :

- Un personnage possédé par Rose est victime du défaut suivant : « J'aime prendre les décisions et me mets en colère quand on me dit ce que je dois faire. »
- Un personnage possédé par Épine est victime du défaut suivant : « J'ai peur de tout, y compris de mon ombre et je pleure de désespoir quand les choses ne vont pas dans mon sens. »

Un personnage possédé par le fantôme de Rose ou d'Épine ne quitte pas de son plein gré la Funeste demeure ou le donjon dans le sous-sol. On peut intimider les deux fantômes pour les obliger à abandonner leur hôte en réussissant, par une action, un test de Charisme (Intimidation) DD 11.

Un fantôme dont les points de vie sont réduits à 0 peut se reformer dès le lendemain, à l'aube. Le seul moyen d'offrir le repos éternel aux esprits des enfants consiste à mettre leurs squelettes dans leur tombe (zones 23E et 23F). Les enfants ne savent cependant rien de ceci.

Développement

Si le groupe offre le repos éternel aux esprits des enfants, chaque personnage gagne de l'inspiration (voir « L'inspiration » au chapitre 4 « Personnalité et historique » du *Player's Handbook*).

21. Escalier secret

Un étroit escalier en colimaçon en bois grinçant descend un puits de pierre maçonnée de 1,50 mètre de diamètre. Le haut de cet escalier se situe dans le grenier et il descend sur 15 mètres jusque dans le donjon, en traversant les étages et le rez-de-chaussée de la maison lors de la descente. D'épaisses toiles d'araignée envahissent le puits et réduisent à 1,50 mètre la visibilité dans l'escalier.

La porte secrète et le puits n'existent pas tant que la maison ne les révèle pas. Seules l'une ou l'autre de ces circonstances provoquent cette révélation :

- Les personnages trouvent la lettre de Strahd dans la pièce secrète située derrière la bibliothèque (zone 9).

Caractéristiques du donjon

Le donjon sous la Funeste demeure est creusé dans la terre, la glaise et la roche. Les tunnels font 1,20 mètre de large et 2,10 mètres de haut, avec des étais tous les 1,50 mètre. Les pièces font 2,40 mètres de haut et le plafond est soutenu par d'épais poteaux de bois et des travées de poutres. La zone 38 est la seule exception : son plafond se situe à une hauteur de 4,80 mètres et il est soutenu par des piliers de pierre. Les personnages sans la vision dans le noir doivent apporter leurs propres sources lumineuses, car le donjon n'est pas éclairé.

Alors que les personnages explorent le donjon, ils remarquent des traces de pas humains vieilles de plusieurs siècles sur le sol de terre allant dans toutes les directions.

- Les personnages trouvent la porte secrète miniature dans le grenier de la maison de poupée (zone 20).

Lorsque la maison permet à la porte secrète d'exister, les personnages la trouvent automatiquement s'ils fouillent le mur (aucun test n'est nécessaire). Les personnages qui empruntent l'escalier en colimaçon descendent jusque dans la zone 22.

22. Accès au donjon

L'escalier de bois en colimaçon descend du grenier jusqu'ici. Un tunnel étroit s'étend vers le sud avant de bifurquer vers l'est et l'ouest.

Psalmodies fantomatiques

Dès leur arrivée dans le donjon, les personnages peuvent percevoir l'écho de psalmodies étranges et incessantes. Il est impossible de deviner d'où viennent ces psalmodies jusqu'au moment où les personnages atteignent les zones 26 ou 29. Ils ne peuvent discerner les paroles tant qu'ils n'ont pas atteint la zone 35.

23. Cryptes familiales

Plusieurs cryptes ont été creusées dans la terre. Sauf indication contraire, un bloc de pierre bloque l'entrée de chacune d'elles. Pour retirer un bloc de pierre et ouvrir une crypte, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 ; l'utilisation d'un pied-de-biche ou d'un objet similaire confère un avantage sur ce test.

23A. Crypte vide

Le bloc de pierre supposé sceller cette crypte est posé contre le mur à proximité. Cette crypte est vide.

23B. Crypte de Walter

Le bloc de pierre supposé sceller cette crypte est posé contre le mur à proximité. Le nom de Walter Durst est gravé dessus. La crypte est vide.

23C. Crypte de Gustav

Le nom de Gustav Durst est gravé sur le bloc de pierre. La pièce située derrière contient un cercueil vide posé sur un catafalque de pierre.

23D. Crypte d'Elisabeth

Le nom d'Elisabeth Durst est gravé sur le bloc de pierre. La pièce située derrière contient un cercueil vide posé sur un catafalque de pierre. Une **nuée d'insectes** (mille-pattes) surgit du mur du fond et attaque si quelqu'un touche au cercueil.

23E. Crypte de Rose

Le nom de Rosavalda Durst est gravé sur le bloc de pierre. La pièce située derrière contient un cercueil vide posé sur un catafalque de pierre.

Si le squelette de Rose (voir zone 20) est placé dans le cercueil, le fantôme de l'enfant trouve la paix et disparaît pour toujours. Un personnage possédé par le fantôme de Rose n'est plus possédé une fois ceci réalisé (voir également la section « Développement » dans la zone 20).

23F. Crypte d'Épine

Le nom d'Épineboldt Durst est gravé sur le bloc de pierre. La pièce située derrière contient un cercueil vide posé sur un catafalque de pierre.

Si le squelette d'Épine (voir zone 20) est placé dans le cercueil, le fantôme de l'enfant trouve la paix et disparaît pour toujours. Un personnage possédé par le fantôme d'Épine n'est plus possédé une fois ceci réalisé (voir également la section « Développement » dans la zone 20).

24. Chambre des initiés du culte

Une table de bois et quatre chaises occupent l'extrémité est de cette pièce. À l'ouest se trouvent quatre alcôves contenant des paillasses de paille moisie.

25. Puits et quartiers des membres du culte

Un puits de 1,20 mètre de diamètre, avec un rebord de 1 mètre de haut, descend sur 9 mètres vers une cuve pleine d'eau. Un seau en bois pend au bout d'une corde qui passe par une poulie vissée à l'une des poutres du plafond au-dessus du puits.

Cinq pièces annexes servaient autrefois de chambres pour les principaux membres du culte. Chacune contient un lit au cadre de bois avec un matelas de paille moisie et un coffre de bois pour y ranger des effets personnels. Chaque coffre est fermé par un cadenas de fer rouillé qu'il est possible de crocheter avec des outils de voleur et la réussite d'un test de Dextérité DD 15.

Trésor

En plus de plusieurs effets personnels sans valeur, chaque coffre contient un ou plusieurs objets précieux.

25A. Le coffre de cette pièce contient 11 po et 60 pa dans une bourse en peau humaine.
25B. Le coffre de cette pièce contient trois agates mousse (d'une valeur de 10 po chacune) dans un morceau de tissu noir plié.
25C. Le coffre de cette pièce contient un cache-œil de cuir noir sur lequel est cousue une cornaline (d'une valeur de 50 po).
25D. Le coffre de cette pièce contient une brosse à cheveux en ivoire aux poils d'argent (d'une valeur de 25 po).
25E. Le coffre de cette pièce contient une épée courte en argent (d'une valeur de 110 po).

26. Fosse à pieux dissimulée

Les psalmodies fantomatiques que l'on peut entendre dans tout le donjon sont plus discernables au fur et à mesure qu'on avance plein ouest le long de ce couloir. La réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de remarquer l'absence de traces de pas. Les personnages qui inspectent le sol à la recherche de pièges trouvent une fosse de 1,50 mètre de côté et de 3 mètres de profondeur, dissimulée sous plusieurs planches de bois vermoulu, elles-mêmes dissimulées sous une fine couche de terre. Le fond de la fosse est hérissé de pieux de bois acérés. Le premier personnage qui marche sur les planches tombe à travers et se retrouve à terre en subissant 3 (1d6) dégâts contondants infligés par la chute, plus 11 (2d10) dégâts perforants infligés par les pieux.

27. Réfectoire

Cette pièce contient une simple table de bois flanquée de longs bancs. De vieux os humanoïdes jonchent le sol – les restes d'odieux banquets organisés par le culte.

Au milieu du mur sud se trouve une alcôve plongée dans l'obscurité (zone 28). Les personnages qui approchent à 1,50 mètre ou moins de l'alcôve provoquent la créature qui y est tapie.

28. Cellier

Cette alcôve contient un **grick** qui en surgit en ondulant pour attaquer le premier personnage dans son champ de vision à 1,50 mètre ou moins de lui. Les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est inférieure à 12 sont surpris par le grick. L'alcôve est vide en dehors de cette créature.

29. Rencontre macabre

Le volume sonore des psalmodies fantomatiques est plus important ici et elles semblent provenir du nord. Quand un ou plusieurs personnages atteignent l'intersection où les quatre tunnels se rejoignent, quatre **goules** (d'anciens membres du culte) surgissent du sol dans les emplacements indiqués par un X sur la carte et passent à l'attaque. Les goules combattent jusqu'à leur destruction.

30. Descente d'escalier

Lorsque les personnages arrivent en haut de cet escalier de 6 mètres de long, les psalmodies fantomatiques proviennent, de toute évidence, de quelque part en bas. Les personnages qui descendent cet escalier puis empruntent le couloir en contrebas débouchent dans la zone 35.

31. Chapelle du Sombre seigneur

> Cette salle contient de vieux squelettes pendus à des fers rouillés fixés aux murs. Une large alcôve dans le mur sud contient une statue de bois peinte ayant les traits d'un homme émacié au visage pâle, portant une grande cape noire, sa main gauche blanche posée sur la tête d'un loup situé à ses côtés. Il tient dans sa main droite un orbe de cristal gris et enfumé.
>
> La pièce dispose de sorties dans les murs ouest et nord. On entend des psalmodies provenir de l'ouest.

La statue représente Strahd, en l'honneur de qui les membres du culte faisaient des sacrifices dans le vain espoir qu'il leur révèle ses plus noirs secrets. Si les personnages touchent la statue ou prennent l'orbe de cristal de la main de Strahd, cinq **ombres** se forment autour de la statue et les attaquent. Les ombres (les esprits d'anciens membres du culte) poursuivent ceux qui s'enfuient et quittent cette pièce.

Les squelettes suspendus aux murs sont inoffensifs.

Porte camouflée

Les personnages qui fouillent la pièce à la recherche de portes secrètes trouvent une porte camouflée au milieu du mur est s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 10. C'est une simple porte de bois (certes vermoulu) dissimulée sous une couche d'argile. La porte ouvre sur un escalier de pierre montant sur 3 mètres vers un palier (zone 32).

Trésor

L'orbe de cristal vaut 25 po. Il peut servir de focaliseur arcanique mais n'est pas magique.

32. Trappe camouflée

L'escalier monte vers un palier au plafond de 1,80 mètre de haut composé de planches accolées dans lesquelles est insérée une trappe de bois. Elle est maintenue fermée depuis ce côté et il est possible de la pousser pour l'ouvrir afin d'accéder au repaire au-dessus (zone 3).

Développement

Une fois la trappe découverte et ouverte, elle reste disponible pour les personnages qui souhaitent entrer dans le donjon ou en sortir.

33. Repaire des chefs du culte

La porte dans le coin sud-ouest est une **mimique** déguisée. La créature adhère aux personnages qui touchent la porte et les attaque. La mimique attaque également si elle subit le moindre dégât.

Un lustre est suspendu au-dessus d'une table au milieu de la pièce. Deux chaises à haut dossier flanquent la table sur laquelle sont posées une cruche et deux chopes en argile. Dans deux coins de la pièce se trouvent des chandeliers dont les bougies ont fondu depuis longtemps.

34. Chambre des chefs du culte

Cette pièce contient un grand lit au cadre de bois avec un matelas de plumes pourri, une armoire contenant de vieilles robes, deux chandeliers en fer et une caisse ouverte contenant trente torches et un sac de cuir avec quinze bougies à l'intérieur. Au pied du lit est posée une malle de bois contenant de l'équipement et des objets magiques (voir « Trésor » ci-dessous).

Deux **blêmes** (Gustav et Elisabeth Durst) sont cachées dans des cavités, indiquées par un X sur la carte, derrière les murs de terre ; elles en surgissent et attaquent dès que quelqu'un retire un ou plusieurs objets de la malle. Les blêmes portent des robes noires en lambeaux.

Trésor

Les personnages qui fouillent la malle trouvent une *cape de protection* pliée, un coffret de bois (déverrouillé) contenant quatre *potions de soins*, une chemise de mailles, une gamelle, un flasque de feu grégeois, une lanterne sourde, des outils de voleur et un grimoire à la couverture de cuir jaune dans lequel sont inscrits les sorts de magicien suivants :

1er niveau : *armure du mage, déguisement, identification, projectile magique, protection contre le mal et le bien*
2e niveau : *arme magique, immobilisation de personne, invisibilité, vision dans le noir*

Ces objets ont été prélevés sur les cadavres d'aventuriers attirés en Barovie, capturés puis tués par les membres du culte.

35. Reliquaire

Les psalmodies fantomatiques provenant de la zone 38 emplissent cette pièce. Les personnages peuvent discerner une dizaine de voix environ qui répètent sans arrêt : « Il est l'Ancien. Il est la Terre. »

Le culte a récupéré plusieurs « reliques » que ses membres utilisaient lors de leurs rituels. Ces objets sans valeur sont rangés dans treize niches le long des murs :

- Une petite main jaune et momifiée, avec des griffes tranchantes (une main de gobelin), attachée à une cordelette
- Un couteau confectionné dans un os humain
- Une dague au pommeau serti d'un crâne de rat
- Un orbe de 20 centimètres de diamètre, en réalité un œil de nothic vernis
- Un goupillon sculpté dans de l'os
- Une cape pliée cousue en peau de goule
- Une grenouille séchée attachée à un bâtonnet (que l'on peut confondre avec une *baguette de métamorphose*)
- Un sac plein de guano de chauve-souris
- Le doigt tranché d'une guenaude
- Une figurine en bois de 15 centimètres représentant une momie, les bras croisés sur sa poitrine
- Un pendentif de fer orné d'un visage de diable
- La tête asséchée et réduite d'un halfelin
- Un coffret de bois contenant la langue flétrie d'un loup sanguinaire

Le tunnel au sud de la pièce descend une pente de 20 degrés dans de l'eau trouble. Son extrémité est bloquée par une herse rouillée (zone 37).

36. Prison

Les membres du culte mettaient les prisonniers aux fers fixés sur le mur du fond des alcôves de cet endroit. Les prisonniers sont morts depuis longtemps (leurs os jonchent le sol de la zone 27), mais les fers rouillés sont encore présents.

Porte secrète

On peut trouver la porte secrète dans le mur sud en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Elle ouvre sur la zone 38.

Trésor

Contre le mur du fond de la cellule indiquée par un X sur la carte est affalé un squelette humain vêtu d'une robe noire en lambeaux. Le squelette est celui d'un membre du culte ayant douté de la dévotion aveugle du culte envers Strahd. Les personnages qui fouillent le squelette trouvent un anneau d'or (d'une valeur de 25 po) sur un de ses doigts osseux.

37. Herse

Ce tunnel est bloqué par une herse de fer rouillée que l'on peut soulever de force en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20. Sinon, la herse peut être levée ou baissée en tournant une manivelle de bois dans le mur est de la zone 38. (Il est impossible d'atteindre la manivelle si l'on se trouve à l'est de la herse.) Le sol autour de la herse est immergé sous 60 centimètres d'eau trouble.

38. Salle des rituels

Le culte effectuait ses rituels dans cette salle immergée. Les psalmodies que les personnages ont entendues dans tout le donjon proviennent de cet endroit. Pourtant, dès leur arrivée, elles cessent mystérieusement et laissent place au silence.

Les psalmodies cessent au moment où vous posez votre regard sur cette salle de douze mètres de côté. Les murs maçonnés et lisses fournissent une excellente acoustique. Des piliers de pierre simples soutiennent le plafond et une brèche dans le mur ouest ouvre sur une sombre grotte dans laquelle s'entassent des détritus. De l'eau trouble immerge la plus grande partie du sol. Des escaliers montent vers plusieurs corniches de pierre au sec qui longent les murs. Au milieu de la pièce, d'autres escaliers montent vers une plateforme octogonale au-dessus de l'eau. Des chaînes et des fers rouillés pendent du plafond directement au-dessus d'un autel de pierre posé sur la plateforme. Sur l'autel taché de sang séché sont gravées d'hideuses représentations de goules rapaces.

L'eau est profonde de 60 centimètres. Les corniches et la plateforme centrale font 1,50 mètre de haut (et se situent à 90 centimètres au-dessus de la surface de l'eau). Le plafond de la pièce se trouve à une hauteur de 4,80 mètres (et de 3,30 mètres au-dessus de la plateforme et des corniches). Les chaînes qui pendent du plafond sont longues de 2,40 mètres. Les membres du culte attachaient les prisonniers à ces chaînes, les suspendaient au-dessus de l'autel et les saignaient de leurs couteaux pour que leur sang se répande sur l'autel.

Une manivelle de bois reliée à des chaînes et un mécanisme cachés est à moitié insérée dans le mur est. Un personnage peut utiliser une action pour tourner la manivelle, ce qui lève ou abaisse la herse attenante (voir zone 37).

Le trou dans le mur ouest ouvre sur une grotte naturelle. Le tas de détritus à moitié immergé qui s'y trouve est un **tertre errant** surnommé Lorghoth le Pourrisseur par les membres du culte. Il est assoupi mais se réveille s'il est attaqué ou si les personnages convoquent les membres du culte mais refusent de terminer le rituel (voir « Quelqu'un doit mourir ! » ci-dessous). Un personnage près du tertre peut discerner la véritable nature du monstre en réussissant un test d'Intelligence (Nature) DD 15.

Quelqu'un doit mourir !

Lisez ceci si les personnages montent sur la plateforme :

Les psalmodies reprennent alors que treize sombres silhouettes apparaissent sur les corniches surplombant la salle. Chaque silhouette est vêtue d'une robe noire et tient une torche, mais leurs flammes sont noires et semblent absorber la lumière. Et là où devraient se trouver des visages, il n'y a que du vide.

« Quelqu'un doit mourir ! » psalmodient-elles sans cesse. « Quelqu'un doit mourir ! Quelqu'un doit mourir ! »

Les apparitions sont d'inoffensives chimères qui ne peuvent être blessées, renvoyées ou dissipées.

Les personnages qui se trouvent sur la plateforme quand les membres du culte apparaissent doivent sacrifier une créature sur l'autel ou affronter la colère du culte. Les personnages peuvent savoir ce qu'il faut faire en réussissant un test d'Intelligence (Religion) ou Sagesse (Perspicacité) DD 11. Une créature doit mourir sur l'autel pour être considérée comme un sacrifice convenable. Les apparitions se moquent du type de créature sacrifiée et il est impossible de les tromper avec une illusion.

Si les personnages effectuent le sacrifice, les membres du culte disparaissent, mais leurs interminables psalmodies « Il est l'Ancien. Il est la Terre. » continuent de résonner dans tout le donjon. Strahd est au courant du sacrifice et la Funeste demeure ne fait désormais plus rien pour gêner les personnages (voir « Fins possibles » ci-dessous).

Si les personnages descendent de la plateforme sans sacrifier qui que ce soit, les psalmodies des membres du culte changent : « Lorghoth le Pourrisseur, nous le réveillons ! » Ces psalmodies éveillent le tertre errant et le poussent à attaquer. Il poursuit ses proies au-delà de cette pièce, mais ne sort pas du donjon. Il peut se déplacer dans les tunnels sans se faufiler et remplit complètement l'espace qu'il occupe. Au début du premier tour du tertre errant, les psalmodies changent à nouveau : « La fin est proche ! Louée soit la Mort ! » Si le tertre errant meurt, les psalmodies cessent et les apparitions disparaissent définitivement.

Fins possibles

Les brumes de Ravenloft continuent d'entourer la Funeste demeure jusqu'au moment où les personnages se tiennent sur la plateforme et apaisent ou défient les membres du culte. Strahd est satisfait, quelle que soit la conclusion, et ordonne aux brumes de reculer.

Le culte est apaisé

La Funeste demeure ne veut aucun mal à un groupe qui sacrifie une vie de son plein gré pour apaiser le culte. Une fois le sacrifice effectué, les personnages sont libres de partir. Les personnages atteignent le niveau 3 lorsqu'ils sortent de la maison.

Le culte n'est pas apaisé

Si les personnages refusent de sacrifier qui que ce soit pour satisfaire le culte et détruisent le tertre errant ou parviennent à éviter l'affrontement, la Funeste demeure les attaque lorsqu'ils tentent d'en sortir. Quand ils remontent vers le rez-de-chaussée, ils doivent déterminer l'initiative en découvrant plusieurs modifications dans l'architecture :

- Toutes les fenêtres sont murées ; tout comme les murs extérieurs, elles sont insensibles aux attaques d'armes des personnages et à leurs sorts infligeant des dégâts.
- Toutes les portes ont disparu, remplacées par des lames de faux tranchantes. Un personnage doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour passer indemne chaque seuil ainsi piégé. Un personnage qui passe 1 minute à observer les lames au seuil d'une porte en particulier peut tenter d'exploiter une brèche momentanée dans leurs mouvements répétés et effectuer un test d'Intelligence DD 15 à la place. En cas d'échec de l'un ou l'autre de ces tests, le personnage subit 2d10 dégâts tranchants mais parvient à passer le seuil. Une créature poussée vers le seuil d'une porte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir ces dégâts. Les lames ne peuvent être désamorcées.
- Toutes les pièces contenant une cheminée, un four ou un poêle sont remplies d'une fumée noire et toxique. La visibilité y est nulle et les créatures qui commencent leur tour dans la fumée doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas subir 1d10 dégâts de poison.
- Les murs intérieurs deviennent friables et fragiles. Chaque section de 1,50 mètre possède une CA de 5 et 5 points de vie. On peut la détruire en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10. Chaque section de mur de 1,50 mètre détruite vomit une **nuée de rats** qui passe à l'attaque. La nuée ne sort pas de la maison.

Notez l'initiative alors que les personnages tentent de sortir de la maison. Ils atteignent le niveau 3 une fois dehors et la maison cesse de leur vouloir du mal.

Annexe C : Trésors

D'anciens trésors sont disséminés dans toute la Barovie et peuvent servir à combattre Strahd von Zarovich et ses cruels serviteurs. Les divers endroits où l'on peut trouver trois d'entre eux – le *Livre de Strahd*, le *symbole sacré du Corbeau* et l'*Épée solaire* – sont déterminés par le résultat du tirage de cartes, comme expliqué dans le chapitre 1. Les aventuriers peuvent découvrir les autres objets durant leurs pérégrinations au cours de l'aventure.

Le Livre de Strahd

Le *Livre de Strahd* est une œuvre ancienne écrite par Strahd, une histoire tragique qui explique les raisons de sa déchéance. Le livre est doté d'une épaisse couverture de cuir avec des gonds et un fermoir en acier. Les pages sont en parchemin très friable. La plus grande partie du livre est écrite dans le style sténographique caractéristique de Strahd. Des taches et l'ancienneté rendent illisible la plus grande partie de l'œuvre, mais plusieurs paragraphes sont restés intacts et lisibles. Si les personnages acquièrent le *Livre de Strahd* et souhaitent lire ces paragraphes, montrez aux joueurs la section « Extraits du Livre de Strahd » de l'annexe F.

Si Strahd voit ou apprend de la bouche d'un séide que le livre est tombé entre les mains des aventuriers, il cesse ses activités actuelles (voir le chapitre 1, « Dans les brumes ») et tente de récupérer le livre. Quand Strahd attaque, il agresse d'abord et avant tout le personnage en possession de son livre.



Livre de Strahd

Objets magiques

Les objets magiques décrits ici, s'ils sont découverts, peuvent chacun jouer un rôle significatif au cours de l'aventure.

Bâton de Gulthias

Bâton, rare (harmonisation requise)

Taillé dans une branche d'un arbre de Gulthias (voir la section sur les végétaux malades du *Monster Manual*), un *bâton de Gulthias* est un long morceau de bois noir et spongieux. Sa malveillance met mal à l'aise tous les animaux à 9 mètres ou moins de lui. Le bâton contient 10 charges et récupère 1d6+4 charges dépensées, chaque jour au crépuscule.



Bâton de Gulthias

Si le bâton est cassé ou réduit en cendres, le bois de l'objet lâche un hurlement effroyable et inhumain que l'on peut entendre jusqu'à 90 mètres. Tous les végétaux malades qui entendent ce hurlement se flétrissent et meurent sur-le-champ.

Frappe vampirique. Le bâton peut être manié en combat comme un bâton magique. En cas d'attaque réussie, il inflige les dégâts d'un bâton normal et vous pouvez dépenser 1 charge pour récupérer un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés par l'arme. Chaque fois qu'une charge est dépensée, du sang rouge suinte des pores du bâton et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 pour ne pas contracter une folie passagère (voir « La folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Fléau des végétaux malades. Tant que vous êtes harmonisé avec le bâton, les végétaux malades et autres créatures végétales maléfiques ne vous considèrent pas comme hostile, à moins que vous ne les blessiez.

Épée solaire

Arme (épée longue), légendaire (harmonisation requise)

L'*Épée solaire* est une lame unique autrefois possédée par Sergei von Zarovich, le frère de Strahd. Sous sa forme d'origine, sa garde et sa poignée étaient en platine et sa lame effilée en cristal aussi solide que l'acier.

Strahd a recruté un puissant magicien appelé Khazan pour détruire l'arme suite au décès de Sergei. La première partie du processus consistait à séparer la garde de la lame, ce que Kahzan a réussi. Pendant que Khazan était occupé à détruire la lame, son apprenti a volé la garde puis s'est enfui. Khazan a ensuite réussi à localiser le cadavre mutilé de son apprenti dans le bois de Svalich, mais la garde de l'épée n'était plus en sa possession. Pour éviter la colère du vampire, Khazan a dit à Strahd que l'arme dans sa totalité avait été détruite.

La garde, dotée d'une conscience, sait qu'elle ne peut plus retrouver sa lame de cristal d'origine. Elle a toutefois obtenu les propriétés d'une *épée radieuse*.

Conscience. L'*Épée solaire* est une arme intelligente Chaotique Bonne avec une Intelligence de 11, une Sagesse de 17 et un Charisme de 16. Elle dispose du sens de l'ouïe, et a une vision normale jusqu'à 18 mètres. L'arme communique en transmettant des émotions à la créature qui la porte ou la manie.

Épée solaire

Personnalité. L'*Épée solaire* a pour objectif spécial la destruction de Strahd, pas tant parce qu'elle veut débarrasser la Barovie de ce mal, mais parce qu'elle veut se venger de la perte de sa lame de cristal. L'arme craint secrètement sa propre destruction.

Fémur de sainte Markovia

Arme (masse d'armes), rare (harmonisation requise)

Le *fémur de sainte Markovia* a les mêmes propriétés qu'une *masse d'anéantissement*. Si, au cours d'un seul et même combat, la créature qui manie le fémur frappe au moins une fois avec succès un vampire ou un vampirien, le fémur tombe en poussière à la fin du combat.

Jeune, Markovia a écouté son cœur qui lui sommait de devenir une prêtresse du Seigneur matinal. Elle l'est devenue peu après son dix-huitième anniversaire. C'était une prosélyte charismatique et, avant ses trente ans, elle était connue pour éliminer le mal dès qu'il se présentait à elle.

Cela faisait longtemps qu'elle considérait Strahd comme un individu tyrannique et dément, mais c'est seulement après sa transformation en vampire qu'elle s'est décidée à l'affronter. Elle a alors rassemblé ses fidèles et s'est préparée à l'assaut du château de Ravenloft. Pendant ce temps, Strahd avait ordonné à un groupe de vampiriens de se rendre à son abbaye pour affronter Markovia. La sainte les a tous détruits.

La confiance renforcée par cette victoire vertueuse, Markovia est partie à l'assaut du château de Ravenloft. Une grande bataille s'est engagée partout dans le château, depuis les catacombes jusqu'en haut des remparts. Markovia n'est jamais réapparue une fois la bataille terminée, et Strahd a ensuite longtemps marché en boitant, chaque pas marqué par une grimace de douleur. On raconte qu'il a enfermé Markovia dans une crypte sous son château et que ses restes y reposent encore.

Les os de sainte Markovia se sont infusés de sa sainteté pendant que le reste de son corps se décomposait. Son fémur a le pouvoir d'infliger de graves blessures aux morts-vivants.



Fémur de sainte Markovia

Icône de Ravenloft

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec une créature d'alignement Bon)

L'*icône de Ravenloft* est une statuette de 30 centimètres de haut et pesant 5 kilos, sculptée dans l'argent le plus pur. Elle représente un clerc à genoux en train de prier.

C'est l'archiprêtre Ciril Romulich, un vieil ami de la famille von Zarovich, qui a confié l'icône à Strahd pour consacrer le château et sa chapelle.

Les créatures situées à 9 mètres ou moins de l'icône sont sous l'effet d'un sort de *protection contre le mal et le bien* efficace contre les fiélons et les morts-vivants. Seule une créature harmonisée à l'icône peut utiliser ses autres propriétés.

Augure. Vous pouvez utiliser une action pour que l'icône lance un sort d'*augure* sans qu'aucune composante matérielle ne soit nécessaire. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Fléau des morts-vivants. Vous pouvez utiliser l'icône comme un symbole sacré lorsque vous utilisez l'aptitude de renvoi des morts-vivants ou de renvoi des impies. Le cas échéant, augmentez de 2 le DD des jets de sauvegarde.

Soin des blessures. Avec l'icône en main, vous pouvez effectuer une action pour soigner une créature située à 9 mètres ou moins dans votre champ de vision. La cible récupère 3d8+3 points de vie, à moins qu'elle ne soit un mort-vivant, un fiélon ou une créature artificielle. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir réutiliser cette propriété.


Icône de Ravenloft


Symbole sacré du Corbeau

Lance de sang

Arme (lance), peu courante (harmonisation requise)

Kavan était le chef impitoyable d'une tribu qui vivait dans les montagnes de Balinok, des siècles avant l'arrivée de Strahd von Zarovich. Même s'il était bien vivant, Kavan partageait quelques traits avec les vampires : il dormait le jour et chassait la nuit, il buvait le sang de ses proies et vivait sous terre. En combat, il maniait une lance maculée de sang. Il a manié la première *lance de sang*, une arme qui absorbait la vie des créatures qu'il tuait et la lui restituait afin de lui octroyer la résistance nécessaire pour poursuivre le combat.

Quand vous réussissez une attaque de corps à corps en maniant cette lance magique et réduisez à 0 les points de vie de votre cible, vous gagnez 2d6 points de vie temporaires.


Lance de sang

Symbole sacré du Corbeau

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un clerc ou un paladin d'alignement Bon)

Le *symbole sacré du Corbeau* est un symbole unique sacré pour les fidèles bienveillants de Barovie. Il existait déjà avant l'établissement de la première église dans cette région. D'après la légende, c'est un corbeau géant, ou un ange ayant pris la forme d'un corbeau géant, qui l'a confié à une paladine du nom de Lugdana. Celle-ci l'a utilisé jusqu'à sa mort pour débusquer et détruire des repaires de vampires. Les hauts prêtres de Ravenloft ont gardé et porté ce symbole après le décès de Lugdana.

Le symbole sacré est une amulette de platine ayant la forme d'un soleil avec un gros cristal incrusté en son centre.

Le symbole sacré contient 10 charges utilisables pour activer les propriétés suivantes. Il récupère 1d6+4 charges, chaque jour à l'aube.

Immobilisation des vampires. Par une action, vous pouvez dépenser 1 charge et présenter le symbole sacré pour qu'il flamboie de puissance divine. Les vampires et vampiriens situés à 9 mètres ou moins du symbole sacré lorsqu'il flamboie de la sorte doivent chacun effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, une cible est paralysée pendant 1 minute. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet dont elle est victime.

Renvoi des morts-vivants. Si vous maîtrisez l'aptitude de renvoi des morts-vivants ou de renvoi des impies, vous pouvez dépenser 3 charges lorsque vous présentez le symbole sacré en utilisant cette aptitude. Le cas échéant, les morts-vivants sont désavantagés lors de leurs jets de sauvegarde contre l'effet.

Lumière du soleil. Par une action, vous pouvez dépenser 5 charges tout en présentant le symbole sacré pour qu'il diffuse une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres de plus. La lumière est équivalente à celle du soleil et dure 10 minutes ou jusqu'au moment où vous décidez de mettre fin à l'effet (aucune action nécessaire).



Annexe D : Monstres et PNJ

La Barovie est la terre des vampires, des fantômes et des loups-garous. De plus, les aventuriers qui explorent ce royaume maudit rencontrent d'autres créatures de la nuit, y compris des créatures engendrées par la malfaisance de Strahd. Les nouveaux monstres qui apparaissent au cours de cette aventure sont décrits ici, ainsi que plusieurs des alliés et des ennemis du vampire, des âmes dont le destin est mêlé à celui des aventuriers. Strahd est lui aussi décrit ici.

Les monstres et PNJ sont listés dans l'ordre alphabétique.

Nouvelles créatures par indice de dangerosité

Créature	ID	Créature	ID
Arbre malade	7	Izek Strazni	5
Armure animée de Strahd	6	Madame Éva	10
Baba Lysaga	11	Pidlwick II	1/4
Balai agressif animé	1/4	Portrait gardien	1
Bâtard	1/4	Rahadin	10
Corbeau-garou	2	Rictavio	5
Esméralda d'Avenir	8	Sorcier barovien	1/2
Guerrier fantôme	3	Strahd von Zarovich	15
Hutte animée de Baba Lysaga	11	Vladimir Gaardecorne	7
		Zombi de Strahd	1

L'Abbé

Aucune créature de Barovie n'est plus ancienne que le maître de l'abbaye Sainte-Markovia à Krezk. Cette personnalité sainte et anonyme, que les autres habitants de la région appellent simplement l'Abbé, est arrivée à l'abbaye après la mort de sainte Markovia des mains de Strahd. Il a été touché par la corruption de ce lieu alors qu'il tentait de l'en purifier.

Ange déguisé. L'Abbé est un déva vieux de plusieurs milliers d'années. Il prend généralement la forme d'un prêtre humain remarquablement beau d'une petite trentaine d'années. Il y a plus d'un siècle, le déva a quitté les plans Supérieurs pour préserver l'héritage de sainte Markovia. Il a rouvert l'abbaye et a commencé à s'occuper des personnes malades physiquement ou mentalement. Ce faisant, il espérait apporter la lumière dont la Barovie avait tant besoin. Ses efforts ont porté leurs fruits quelque temps, mais les Sombres puissances ont ensuite commencé à le corrompre.

Imperfections. La disgrâce de l'Abbé a commencé quand les Bellevue – une famille de lépreux incestueux et souffreteux – sont arrivés à l'abbaye pour qu'on les soigne de leur mal. Le déva a soigné leurs maladies, un acte dont ils lui sont éternellement reconnaissants, mais n'a pas pu les guérir de certaines imperfections humaines dont ils étaient affublés depuis leur naissance. L'Abbé n'avait alors plus qu'un souhait obsédant qui piquait son orgueil : débarrasser les pauvres membres de la famille Bellevue de leurs imperfections persistantes. Toutefois, la signification de la perfection n'était pas la même pour les membres de la famille Bellevue. Ils ne voulaient pas être des humains ordinaires. Ils voulaient avoir des yeux de chat, des ailes de chauve-souris, être aussi forts qu'une mule et aussi rusés qu'un serpent. En bref, ils étaient prêts à tout pour bénéficier de ces traits bestiaux et l'Abbé, qui a eu pitié d'eux, a exaucé leurs souhaits démentiels.

L'intervention de Vasili von Holtz. Les premières expériences de l'Abbé se sont avérées fatales pour leurs sujets, mais les Bellevue ont insisté pour qu'il continue ses essais. Un jour, un seigneur barovien du nom de Vasili von Holtz est arrivé à l'abbaye. L'Abbé a su dès le premier coup d'œil que cet homme était malfaisant, mais von Holtz l'a tout de même convaincu d'accepter son aide. Il a dévoilé à l'Abbé des secrets interdits découverts dans le temple d'Ambre (chapitre 13), puis l'a aidé à transformer les Bellevue en bâtards : des humains fous affublés de caractéristiques et de difformités bestiales. Les Bellevue étaient heureux mais fous. C'est uniquement à cet instant que von Holtz a révélé sa véritable identité : c'était Strahd von Zarovich. Le déva savait, on ne sait comment, que toute tentative pour tuer Strahd serait futile, que l'antique malédiction qui pesait sur la région empêchait également le vampire de mourir pour de bon, en Barovie tout du moins.

La mariée de Strahd. Strahd s'est confié à l'Abbé. Il déplorait sa malédiction et a dit au déva que son plus grand souhait consistait à quitter la Barovie. Cette comédie lui a gagné la sympathie du déva qui, devenu un jouet entre ses mains, s'est juré de guérir la « maladie » de Strahd. L'Abbé est depuis convaincu que la guérison consiste à réunifier Strahd et son amour perdu pour mettre un terme à la malédiction de la Barovie. L'Abbé a récemment terminé la création d'une mariée golem de chair assemblée avec des morceaux de cadavres de femmes. Pendant que les Bellevue croupissent dans l'asile de l'abbaye, l'Abbé donne à sa création des leçons d'étiquette et lui apprend comment une dame doit se comporter pour qu'« elle » puisse être officiellement présentée à Strahd et qu'il tombe amoureux d'elle.

Strahd n'est aucunement intéressé par une épouse golem de chair, mais il aime corrompre l'Abbé et pousse cet être autrefois angélique à commettre des actes toujours plus dégradants.

Profil. Utilisez le profil du **déva** dans le *Monster Manual*, mais son alignement devient Loyal Mauvais.

Traits de l'Abbé

Idéal. « Je veux soigner la maladie de la Barovie. En donnant au diable ce que désire son cœur, je sauverai le vampire et sa région. »

Lien. « J'aime les créatures de ma création, y compris mes magnifiques golems et mes bâtards. »

Défaut. « Je suis incorruptible. Mon cœur est pur, mes intentions sont nobles et bienveillantes. »

Arbre malade

Comme décrit dans le *Monster Manual*, les végétaux malades sont des créatures végétales mobiles et malfaisantes. Un arbre malade est un type particulièrement grand de végétal malade. Il ressemble à un sylvanien ou à un arbre mort de 9 mètres de haut, sa consistance est celle du bois spongieux, aux branches épineuses et aux racines caoutchouteuses qu'il traîne derrière lui. Il a du sang en guise de sève et en contient une quantité telle qu'il est difficile d'y mettre le feu.

Carnivore cruel. Un arbre malade se repaît de proies au sang chaud. Les massacres dont il est la cause lui procurent un plaisir pervers. Il frappe avec ses lourdes branches et écrase ses proies sous ses racines. Il peut ouvrir sa grande gueule béante garnie de crocs et mordre une créature qu'il enserre de ses racines. On peut trancher les racines d'un arbre malade, mais cela ne lui inflige aucune blessure.

Animosité maladive. Un arbre malade combat souvent en compagnie d'autres végétaux malades, mais il hait les autres arbres malades et les attaquera si l'occasion se présente. Les arbres malades haïssent également les sylvaniens qui le leur rendent bien.

Arbre malade

Plante de taille Très Grande, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 149 (13d12+65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Immunités contre les états aveuglé, assourdi
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10
Langues comprend le commun et le druidique mais ne peut pas parler
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Faux-semblant. Aussi longtemps que l'arbre malade reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre mort.

Monstre assiégeur. L'arbre malade inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. L'arbre malade effectue quatre attaques : deux avec ses branches et deux avec ses racines agrippeuses. S'il empoigne une cible, il peut également effectuer contre elle une attaque de morsure par une action bonus.

Branche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 16 (3d6+6) dégâts contondants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 19 (3d8+6) dégâts perforants.

Racine agrippeuse. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 4,50 m, une créature non empoignée par l'arbre malade. *Touché :* la cible est empoignée (évasion DD 15). Tant qu'elle est empoignée, la cible subit 9 (1d6+6) dégâts contondants au début de chacun de ses tours. La racine a une CA de 15. Elle est tranchée si on lui inflige 6 dégâts tranchants ou plus d'un coup. Trancher la racine ne blesse pas l'arbre malade mais met fin à l'empoignade.

Baba Lysaga

Deux femmes ont donné vie à Strahd von Zarovich. La première était la reine Ravenovia Van Roeyen, la mère biologique de Strahd. La deuxième était la sage-femme de la reine. Appelée Baba Lysaga, c'était une fidèle dévote de Mère Nuit. C'est sa mère biologique qui a élevé Strahd et lui a permis de marcher dans les pas de son père, mais c'est sa mère de substitution qui a vu en lui une grandeur et une noirceur potentielles, susceptibles de surpasser celles de n'importe quel autre mortel. Lysaga croit depuis toujours qu'elle est la véritable mère de Strahd.

Une deuxième mère. Quand Strahd était encore un bébé au berceau, Baba Lysaga lui lançait des sorts de protection et se faufilait dans sa chambre lors des nuits orageuses pour lui chanter des comptines magiques. Elle a également placé « l'étincelle de la magie » en lui pour veiller à ce qu'il devienne un lanceur de sorts.

L'attachement malsain de Baba Lysaga pour le bébé n'est pas passé inaperçu. Après avoir reçu plusieurs rapports dérangeants à son propos, la reine Ravenovia a dû bannir la sage-femme du royaume. Lysaga n'a jamais revu Strahd, mais elle a réussi à rester en vie pour assister aux triomphes de son garçon bien-aimé qui, elle le savait, était béni pour l'éternité. Malgré les horreurs qu'il a commises, Lysaga le voit toujours comme cet enfant parfait qu'elle a mis au monde. Strahd est la seule chose qui compte dans sa vie.

La mère la plus proche. Durant son exil, Baba Lysaga a effectué d'innombrables sacrifices en l'honneur de Mère Nuit, en suppliant la déesse qu'elle dégrade la santé de la

Baba Lysaga

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 120 (16d8+48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Jet de sauvegarde Sag +7
Compétences Arcanes +13, Religion +13
Sens Perception passive 13
Langues abyssal, commun, draconique, géant, nain
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Métamorphe. Baba Lysaga peut utiliser une action pour se métamorphoser en nuée d'insectes (mouches), ou pour reprendre sa véritable forme. Sous forme de nuée, elle possède une vitesse au sol de 1,50 mètre et une vitesse en vol de 9 mètres. Tous les vêtements qu'elle porte se transforment avec elle. Le reste de son équipement ne se transforme pas.

Bénédiction de Mère Nuit. Baba Lysaga est protégée contre la magie divinatoire, comme si elle bénéficiait des effets d'un sort de *non-détection*.

Incantation. Baba Lysaga est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Baba Lysaga a préparé les sorts de magicien suivants :

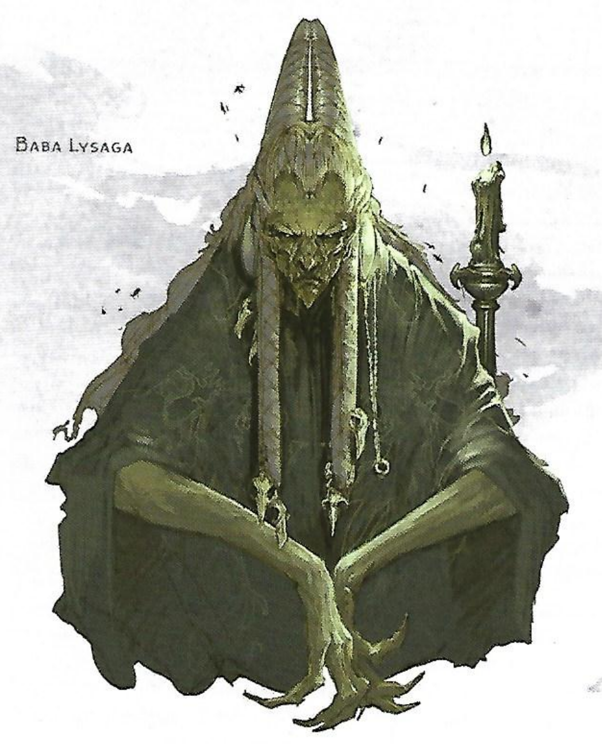
Tours de magie (à volonté) : *éclaboussure acide, lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *carreau ensorcelé, détection de la magie, projectile magique, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *agrandir/rétrécir, couronne du dément, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, dissipation de la magie, éclair*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, métamorphose, tentacules noirs d'Évard*
5e niveau (2 emplacements) : *nuage mortel, quête, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *illusion programmée, vision suprême*
7e niveau (1 emplacement) : *doigt de mort, mirage*
8e niveau (1 emplacement) : *mot de pouvoir étourdissant*

Actions

Attaques multiples. Baba Lysaga effectue trois attaques avec son bâton.

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts contondants, ou 8 (1d8+4) dégâts contondants si elle le manie à deux mains.

Convocation de nuées d'insectes (recharge après un repos court ou long). Baba Lysaga convoque 1d4 **nuées d'insectes.** Une nuée convoquée apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 18 mètres ou moins de Baba Lysaga et se comporte comme son alliée. Elle reste jusqu'à ce qu'elle meure ou que Baba Lysaga la renvoie par une action.


Baba Lysaga

reine Ravenovia et que la mort l'emporte. Lysaga a finalement vu son vœu exaucé et, après que Strahd s'est établi dans la vallée de Barovie, Lysaga a osé le suivre pour se rapprocher de lui.

Au plus profond de son cœur crasseux, Lysaga sait que Strahd n'acceptera jamais qu'elle soit sa véritable mère et qu'elle ne pourrait supporter ce rejet. Voilà pourquoi elle n'a pas cherché à le rencontrer. Elle préfère vivre pour toujours dans le déni, laissant filer les jours, les mois et les années pendant lesquels elle améliore ses infâmes pratiques magiques et saute sur chaque occasion d'aider son « fils ».

Fléau des corbeaux. Baba Lysaga a des alliées dans le château de Ravenloft : une assemblée de sorcières. Grâce à leur aide, Lysaga a récemment découvert qu'un danger potentiel menaçait Strahd : une société secrète de corbeaux-garous appelés les Gardiens de la plume, un groupe qui utilise les corbeaux ordinaires comme espions.

Strahd ne considère pas les corbeaux-garous comme une menace sérieuse, mais Lysaga a choisi de faire d'eux le fléau de son existence. Après de nombreuses recherches et scrutations, elle a découvert que l'exploitation viticole du Magicien des vins (chapitre 12) était un refuge de corbeaux-garous, et lui a donc déclaré la guerre. De plus, elle a noué une alliance avec les druides déments qui hantent la colline d'Antan (chapitre 14), après les avoir convaincus qu'elle avait donné naissance à Strahd qu'ils considèrent comme un dieu. Avec les druides à ses côtés, elle espère débarrasser la Barovie de cette menace que sont les corbeaux-garous.

Dons de Mère Nuit. La déesse Mère Nuit a doté Baba Lysaga de dons magiques pour la récompenser de sa constante dévotion envers Strahd. Sa peau est aussi résistante que la pierre, elle résiste à la magie nocive et elle est protégée contre la magie divinatoire. Mère Nuit lui a également révélé le secret de la longévité qui l'oblige à se baigner dans le sang d'animaux lors des nuits de nouvelle lune. Elle pourrait vieillir à grande vitesse si elle ne parvenait pas à se baigner de la sorte. Elle deviendrait alors os et poussière en l'espace de quelques secondes seulement.

Traits de Baba Lysaga

Idéal. « Aucun amour n'est plus grand que celui d'une mère pour son fils. »

Lien. « Je suis la mère de Strahd. Ceux qui remettent ceci en cause peuvent crever. »

Défaut. « Je ne me reposerai pas tant que le dernier des ennemis de mon fils ne sera pas détruit. »

Bâtard

Les bâtards sont des humanoïdes qui ont subi, eux ou leurs ancêtres, des transformations magiques si horribles qu'ils ne ressemblent plus vraiment à ce qu'ils étaient à l'origine. Leur corps humanoïde présente les caractéristiques de divers animaux. Par exemple, un bâtard peut avoir le corps

Bâtard

Humanoïde (bâtard) de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8+8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	9 (−1)	15 (+2)	9 (−1)	10 (+0)	6 (−2)

Compétences Discrétion +3, Perception +2, Supercherie +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Aptitude extraordinaire. Le bâtard possède une des aptitudes extraordinaires suivantes que le MD choisit ou détermine au hasard en lançant un d20 :

1-3 : Amphibie. Le bâtard peut respirer à l'air libre et sous l'eau.
4-9 : Vision dans le noir. Le bâtard dispose de la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
10 : Vol. Le bâtard a des ailes de cuir qui lui confèrent une vitesse en vol de 12 mètres.
11-15 : Odorat et ouïe aiguisés. Le bâtard obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
16-17 : Pattes d'araignée. Le bâtard peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.
18-19 : Saut sans élan. Le bâtard effectue des sauts en longueur d'un maximum de 6 mètres et des sauts en hauteur d'au maximum 3 mètres, qu'il dispose d'une course d'élan ou non.
20 : Bicéphale. Le bâtard obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états spéciaux assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi et inconscient.

Imitation. Le bâtard peut imiter tous les bruits qu'il a déjà entendus, y compris des voix. Une créature qui entend ces imitations peut reconnaître leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 12.

Actions

Attaques multiples. Le bâtard effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa griffe ou sa dague.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

de base d'un nain avec une tête mêlant les traits d'un chat et d'un lézard, un bras dont la main est remplacée par une pince de crabe et une jambe avec un sabot fendu en guise de pied. Un autre peut avoir la peau et les cornes d'une vache, des yeux d'araignée, des pattes de grenouille et une queue de lézard écailleuse. À cause de cette association délirante de caractéristiques animales et humanoïdes, tous les bâtards ont une démarche lente et gauche.

Imitation de sons. Les bâtards ont une bouche difforme et des cordes vocales. Ils parlent un commun hésitant auquel s'ajoutent des inepties et divers cris d'animaux. Ils savent effectivement imiter les sons que produisent les animaux et les humanoïdes qu'ils ont déjà entendus. Les bâtards ne sont pas suffisamment évolués pour communiquer en produisant ces sons, mais ils les utilisent pour attirer leurs ennemis dans un piège ou détourner leur attention.

Parias. Les bâtards sont rarement les bienvenus dans les sociétés humanoïdes où ils sont maltraités, asservis ou évités. Ils vivent généralement à la périphérie de la civilisation, dans des ruines, des bâtisses abandonnées ou d'autres endroits autrefois occupés ou bâtis par d'autres races d'humanoïdes. Ils sont souvent craintifs et nerveux à l'extérieur de leurs demeures et défendent leurs antres avec férocité.

Experts du camouflage. Les bâtards dissimulent souvent leurs difformités sous des manteaux à capuche. Camouflés de la sorte, ils parviennent parfois à se faire passer pour des petits humains ou des nains minces. Ils apprécient les techniques de camouflage et attachent des feuilles et des brindilles sur leurs manteaux, préparent de la peinture brune pour badigeonner leur peau et tissent des filets d'herbe sous lesquels ils se cachent. Ils utilisent ces techniques de camouflage lorsqu'ils chassent en pleine nature ou montent la garde à l'extérieur de leurs antres. Tant qu'il n'est pas repéré, un bâtard camouflé est avantagé lors des tests de Discrétion effectués pour se cacher.

Horrible progéniture. Un bâtard peut retrouver sa forme d'origine en bénéficiant d'un sort de *restauration supérieure*, mais ce n'est pas le cas de sa progéniture. Seuls les bâtards transformés par magie peuvent retrouver leur forme d'origine. Les bâtards nés sous cette forme sont de véritables bâtards et ne peuvent bénéficier d'un sort ou d'un effet susceptibles de changer cet état de fait.

Les bâtards peuvent se reproduire avec d'autres humanoïdes, mais la plupart des enfants engendrés de la sorte sont des bâtards (seul un enfant sur cent ressemble à son parent non bâtard).

Corbeau-garou

Les corbeaux-garous sont des créatures mystérieuses et extraordinairement prudentes qui se font mutuellement confiance mais se méfient de toutes les autres créatures. Même s'ils savent se fondre dans la société, ils restent la plupart du temps entre eux, respectent les lois locales et font leur possible pour faire le bien dès que l'occasion se présente.

Sous leur forme humaine ou hybride, les corbeaux-garous préfèrent se battre avec des armes légères. Ils répugnent à faire des attaques de bec sous forme de corbeau par peur d'infliger la lycanthropie à ceux qui ne le méritent pas ou qui en abuseraient.

Bonté de corbeaux-garous. Les corbeaux-garous utilisent le terme de bonté pour désigner leurs groupes soudés. Une bonté de corbeaux-garous rassemble généralement entre sept et douze individus. On constate, sans surprise, que les corbeaux-garous apprécient la compagnie des corbeaux et se cachent souvent parmi eux à la vue de tous.

Collectionneurs charitables. Les corbeaux-garous aiment collectionner les petits objets brillants et les babioles précieuses. Ils n'hésitent pas à partager leurs richesses avec ceux dans le besoin et prennent l'aspect d'un humanoïde pour faire humblement des dons d'argent à des œuvres de charité. Ils font en sorte d'empêcher les objets magiques de tomber entre les mains de créatures malfaisantes en les cachant dans des endroits secrets.

Personnages corbeaux-garous. Le *Monster Manual* donne des règles pour les personnages victimes de lycanthropie. Le texte suivant s'applique aux personnages corbeaux-garous en particulier.

Un personnage victime de la lycanthropie du corbeau-garou obtient une Dextérité de 15 si sa valeur n'est pas déjà supérieure. Les jets d'attaque et de dégâts de la morsure du corbeau-garou s'effectuent en prenant pour base la plus haute valeur du personnage entre la Force et la Dextérité. Le coup de bec d'un corbeau-garou sous forme de corbeau

Corbeau-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 9 m (vol 15 m sous forme hybride ou de corbeau)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Perception +6, Perspicacité +4
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques avec des armes autres que celles en argent.
Sens Perception passive 16
Langue commun (ne peut pas parler sous forme de corbeau)
Dangerosité 2 (450 PX)

Métamorphe. Le corbeau-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride de corbeau et d'humanoïde, ou en corbeau, ou pour reprendre sa forme humaine. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée, à l'exception de sa taille. Ses objets portés ou transportés ne sont pas transformés. Un corbeau-garou reprend sa forme humaine s'il meurt.

Imitation. Le corbeau-garou peut imiter des bruits simples qu'il a déjà entendus, tels que les murmures d'une personne, les pleurs d'un bébé ou les pépiements d'un animal. Une créature qui entend ces imitations de bruit peut reconnaître leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

Actions

Attaques multiples (forme humaine ou hybride uniquement). Le corbeau-garou effectue deux attaques d'arme, dont l'une peut se faire avec son arbalète de poing.

Bec (forme de corbeau ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant sous forme de corbeau, ou 4 (1d4+2) dégâts perforants sous forme hybride. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas contracter la lycanthropie du corbeau-garou.

Épée courte (forme hybride ou humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme hybride ou humanoïde uniquement). *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

inflige 1 dégât perforant (aucun modificateur de caractéristique ne s'applique à ce dégât) et inocule la malédiction de la lycanthropie ; voir l'encadré «Les personnages-joueurs lycanthropes» dans la section sur les lycanthropes du *Monster Manual* pour plus d'informations.

Esméralda d'Avenir

Esméralda d'Avenir, une Vistana, est la protégée de Rudolph Van Richten, même si leur première rencontre était tout sauf plaisante.

Témoin d'une tragédie. Quand Esméralda était encore petite, sa famille a kidnappé Erasmus, le fils adolescent de Van Richten, et l'a livré au vampire. Même encore aujourd'hui, après toutes ces années, Esméralda entend toujours Erasmus supplier sa famille qu'elle l'épargne. Cet événement l'a hantée pendant toute son enfance.

Van Richten a pourchassé la famille d'Esméralda peu après le kidnapping, mais les Vistani avaient déjà vendu le garçon. Van Richten aurait pu leur faire du mal mais a préféré interroger le père et la mère d'Esméralda pour savoir où trouver son fils disparu. Satisfait de leurs réponses, il leur a laissé la vie sauve avant de partir avec les informations qu'ils lui avaient divulguées. Esméralda a vu Van Richten épargner la vie de ses parents et cela l'a bouleversée.

L'histoire tragique de Van Richten. À quinze ans, Esméralda, toujours perturbée par ce que sa famille avait fait subir à Van Richten, s'est enfuie de chez elle. Après nombre d'aventures éprouvantes, elle a retrouvé Van Richten au bout de deux ans. Croyant qu'elle était un assassin vistana, il a posé la lame de son épée sur sa gorge et



Esméralda d'Avenir

Esméralda d'Avenir

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Bon

Classe d'armure 17 (*armure de cuir clouté +1*)
Points de vie 82 (11d8+33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Acrobaties +7, Arcanes +6, Supercherie +9, Perspicacité +3, Médecine +3, Perception +6, Représentation +6, Escamotage +7, Discrétion +7, Survie +6
Sens Perception passive 16
Langues commun, elfe
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Équipement spécial. En plus de ses armes et son armure magiques, Esméralda porte sur elle deux *potions de soins supérieurs*, six fioles d'eau bénite et trois pieux de bois.

Incantation. Esméralda est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Esméralda a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, protection contre le mal et le bien*
2e niveau (3 emplacements) : *déblocage, image miroir, vision dans le noir*
3e niveau (3 emplacements) : *cercle magique, clairvoyance, éclair*
4e niveau (1 emplacement) : *invisibilité supérieure*

Actions

Attaques multiples. Esméralda effectue trois attaques : deux avec sa *rapière +1* et une avec sa *hachette +1* ou son épée courte en argent.

Rapière +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Hachette +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Épée courte en argent. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Malédiction (recharge après un repos long). Esméralda cible une créature située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 pour ne pas être maudite. Une cible maudite est vulnérable à un type de dégâts choisi par Esméralda. La malédiction dure tant qu'elle n'est pas levée par un sort de *restauration supérieure*, *lever une malédiction* ou une magie similaire. Esméralda subit 3d6 dégâts psychiques au moment où la malédiction prend fin.

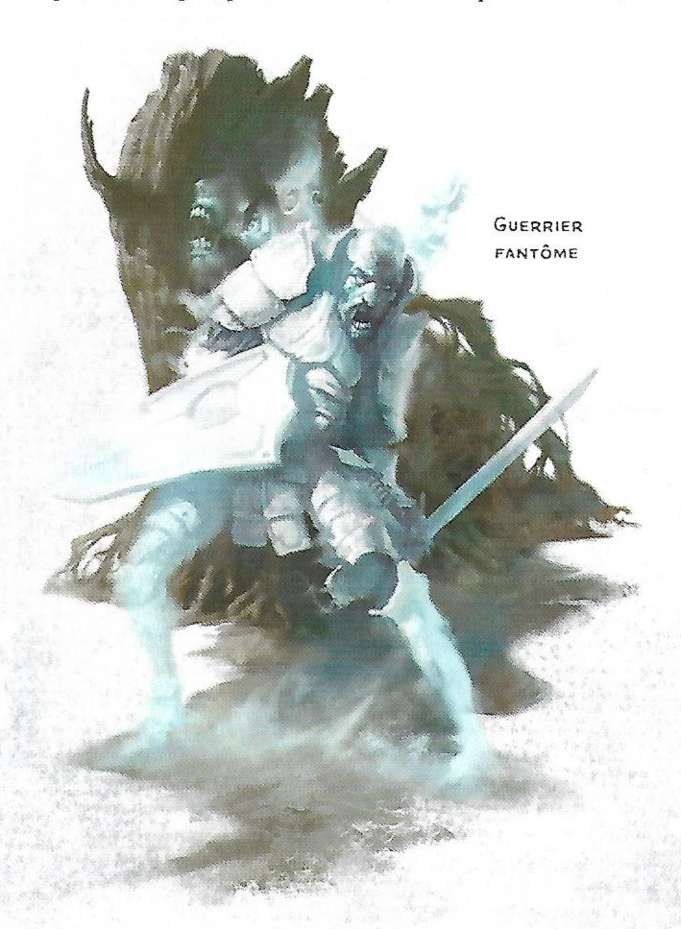
Mauvais œil (recharge après un repos long ou court). Esméralda cible une créature située à 3 mètres ou moins dans son champ de vision et lui lance l'un des sorts suivants (DD du jet de sauvegarde 14) qui ne nécessite aucune composante matérielle ou somatique : *amitié avec les animaux*, *charme-personne* ou *immobilisation de personne*. Si la cible réussit le jet de sauvegarde initial, Esméralda est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée au mauvais œil de tous les Vistani pendant 24 heures.

l'a menacée de l'égorger. Esméralda l'a pourtant persuadé qu'elle souhaitait sincèrement l'aider à retrouver son fils disparu et Van Richten lui a alors raconté la plus triste des histoires. Son fils, il l'avait déjà retrouvé, mais il avait été transformé en vampirien. Quand Erasmus a supplié son père de le sauver, Van Richten a exaucé son souhait en mettant fin à ses jours.

Séparation. Esméralda est restée aux côtés de Van Richten pendant deux ans et l'a aidé à pourchasser et tuer de nombreuses créatures de la nuit. Mais Van Richten n'a jamais pu accorder toute sa confiance à une Vistana et ne lui a donc pas dévoilé tous ses secrets. Les deux chasseurs de vampires s'agaçaient mutuellement et leurs disputes étaient de plus en plus fréquentes. Esméralda a finalement suggéré l'arrêt de leur collaboration avant que leur amitié ne soit complètement réduite en lambeaux. Van Richten était d'accord.

Le secret d'Esméralda. Depuis son départ et l'arrêt de sa collaboration avec Van Richten, Esméralda a accumulé une fortune personnelle appréciable et en a investi une partie pour acheter une roulotte lui servant à transporter son attirail de chasseuse de vampires. Lors de l'une de ses aventures les moins réussies, un loup-garou lui a mordu la jambe droite sous le genou et, même si elle a évité la lycanthropie, Esméralda a dû stopper son activité pendant plusieurs mois. Elle a demandé à ce qu'un maître artisan lui fabrique une prothèse de jambe. Après plusieurs essais infructueux, il lui a livré une prothèse qui lui a permis de retrouver sa mobilité. Elle s'est depuis habituée à ce membre artificiel qu'elle dissimule le plus souvent.

La traque du redoutable vampire. Sur la route au sein d'une caravane vistana, Esméralda a entendu une rumeur selon laquelle Rudolph Van Richten était parti en Barovie pour tuer le plus puissant de tous les vampires. Elle s'est dit qu'il aurait certainement besoin d'aide et a voyagé pendant des mois pour rejoindre le domaine de Strahd. Elle est arrivée dans sa roulotte à Vallaki et a appris l'existence d'une ancienne tour : le genre d'endroit où Van Richten établirait son quartier général. Une fois arrivée là-bas, elle a trouvé plusieurs des possessions du chasseur de vampires, mais aucun signe de l'homme. Esméralda a hâte de retrouver son mentor, mais elle souhaite également gagner sa confiance et son respect. Pour cela, elle a lu attentivement les notes sur ses recherches et a appris l'existence de Strahd et du château de Ravenloft. Elle a maintenant la ferme intention de détruire elle-même le vampire.



Guerrier fantôme

Cartes de tarokka. Esméralda possède un jeu de tarokka qu'elle garde dans sa roulotte (chapitre 11, zone V1). Ce jeu n'est pas magique, mais elle peut l'utiliser pour tirer les cartes aux personnages (voir le chapitre 1), de la même façon que madame Éva.

Traits d'Esméralda d'Avenir

Idéal. « Le pire des maux est celui qui se repaît des innocents. Il doit être détruit. »

Lien. « Mon maître et professeur, le docteur Rudolph Van Richten, est comme un père pour moi. »

Défaut. « Je vais là où même les anges n'osent s'aventurer. »

Guerrier fantôme

Un guerrier fantôme est le vestige spectral d'un soldat ou d'un chevalier déterminé ayant succombé sur le champ de bataille ou en accomplissant fidèlement son devoir. Il apparaît sous la forme translucide de la personne qu'il était de son vivant.

Attachés à leur mission. Bien qu'ils soient souvent confondus avec des fantômes, les guerriers fantômes ne restent pas pour terminer quelque tâche inachevée. Un guerrier fantôme peut décider de mettre un terme quand il le veut à son existence de mort-vivant. Son esprit s'attarde volontairement, soit par loyauté envers son ancien maître ou parce qu'il pense devoir accomplir une mission pour satisfaire son honneur ou son sens du devoir. Par exemple, un garde qui meurt en défendant un rempart pourrait revenir sous forme de guerrier fantôme et poursuivre sa mission sur le rempart, puis disparaître définitivement dès qu'un nouveau garde le remplace ou si le rempart est détruit. Il s'écoule généralement 24 heures entre le moment de son décès et celui de son apparition sous forme de guerrier fantôme.

Souvenirs effacés. Un guerrier fantôme conserve l'alignement et la personnalité qu'il avait avant son décès, et il se souvient des circonstances de sa mort. Les souvenirs des derniers moments de sa vie sont confus et les plus anciens oubliés. Un guerrier fantôme peut généralement se souvenir des derniers 1d10+10 jours de sa vie ; les souvenirs antérieurs à cette période sont plongés dans un brouillard impénétrable.

Présence énergique. Malgré son intangibilité, un guerrier fantôme peut manipuler l'énergie environnante pour parer les attaques qui le prennent pour cible et rendre les coups avec force. Une enveloppe d'énergie invisible protège l'armure, le bouclier et les armes fantomatiques d'un guerrier fantôme. Ils deviennent aussi solides que l'acier, sans pour autant empêcher le guerrier de traverser les murs et autres objets solides.

Nature de mort-vivant. Un guerrier fantôme ne respire pas, ne mange pas, ne boit pas et ne dort pas.

Guerrier fantôme

Mort-vivant de taille Moyenne, n'importe quel alignement

Classe d'armure 16
Points de vie 45 (6d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (−1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par les attaques non-magiques
Immunités contre les dégâts de froid, nécrotiques et de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Armure et bouclier spectraux. La CA du guerrier fantôme prend en compte son armure et son bouclier spectraux.

Déplacement intangible. Le guerrier fantôme peut traverser d'autres créatures et objets comme si c'était un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le guerrier fantôme peut voir jusqu'à 18 mètres dans le plan Éthéré quand il se trouve sur le plan Matériel, et inversement.

Actions

Attaques multiples. Le guerrier fantôme effectue deux attaques avec son épée spectrale.

Épée longue spectrale. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts de force.

Forme éthérée. Le guerrier fantôme entre dans le plan Éthéré depuis le plan Matériel, ou inversement. Il est visible sur le plan Matériel tant qu'il reste sur la Frontière éthérée et inversement, mais il ne peut pourtant pas affecter ou être affecté par quoi que ce soit situé sur l'autre plan.

Izek Strazni

Izek et sa sœur sont nés à Vallaki. Un matin, leur père et leur oncle les ont emmenés à la pêche sur le lac Zarovich. Sur le chemin du retour, un loup sanguinaire s'est jeté sur Izek et lui a arraché le bras droit. Son père a pu ramener le garçon en ville pendant que son oncle attirait sur lui l'attention de la bête. Sa sœur a couru pour se cacher dans les bois et personne ne l'a jamais revue.

À la différence de sa sœur, Izek est né sans âme. Au fil du temps, il a oublié sa sœur disparue et a appris à vivre avec son handicap.

Tueur orphelin. Les parents d'Izek sont morts de chagrin, le laissant seul et orphelin. Il est devenu sociopathe. Les autres enfants se sont impitoyablement moqués de lui à cause de sa famille décédée et de son absence de bras, mais c'était un garçon fort qui n'a pas eu peur de les tuer et de se débarrasser de leurs cadavres. Quelqu'un l'a tout de même pris sur le fait et l'a emmené devant le bourgmestre. Au lieu de punir le garçon pour ses crimes, le baron Vallakovich les lui a pardonnés et l'a invité à vivre dans sa demeure. Depuis, Izek sert loyalement le bourgmestre en profitant du pouvoir que lui confère sa position et de tout le



Izek Strazni

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (−1)	15 (+2)

Compétences Intimidation +8, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand Izek frappe avec succès un ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Izek effectue deux attaques avec sa hache d'armes.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants, ou 15 (2d10+4) quand elle est maniée à deux mains.

Projeter une flamme. *Attaque de sort à distance* : +5 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de feu. La cible prend également feu si elle est un objet inflammable ni porté ni transporté.

confort du manoir de son maître. Izek boit du vin en quantité quand il n'est pas en train d'accomplir les tâches que son maître lui a confiées.

Don fiélon. Après avoir passé de nombreuses années à faire les basses besognes du baron Vallakovich, Izek s'est réveillé un matin, stupéfait et encore saoul, avec un nouveau bras à la place de celui qu'il avait perdu.

Ce nouveau membre était couvert de pointes barbelées et se terminait sur des doigts allongés aux ongles effilés. Il peut créer du feu d'un claquement de ses doigts fiélons et s'est déjà servi de cette capacité pour que tous les habitants de Vallaki craignent le diable.

Collectionneur de poupées. La collection de poupées d'Izek est peut-être plus dérangeante encore que son bras fiélon ou sa carrière de tueur. Il l'expose dans sa chambre dans le manoir du bourgmestre. Izek rêve souvent d'une femme jeune et jolie et depuis des années il oblige Gadof Blinsky, le fabricant de jouets de la ville, à fabriquer des poupées lui ressemblant. Cette femme est Ireena Kolyana, mais Izek ne connaît pas son nom.

La famille, c'est pour la vie. Izek rêve d'Ireena. S'il la rencontre, il tente de l'emmener de force dans le manoir du bourgmestre. S'il y parvient, il la garde captive dans sa chambre à coucher (chapitre 5, zone N3j). Izek et Ireena ne le savent pas, mais ils sont frère et sœur. Ireena a pris la fuite quand Izek s'est fait agresser par le loup sanguinaire et s'est perdue dans les bois. Elle a erré quelques jours en état de choc, mais Kolyan Indirovich l'a trouvée et l'a ramenée au village de Barovie pour finalement l'adopter. Izek éprouve un désir malsain pour Ireena et ne permettra à personne d'empêcher leur union.

Traits d'Izek Strazni

Idéal. « La peur est une arme puissante. Je l'utilise pour obtenir ce que je veux. »

Lien. « Je suis loyal envers mon maître, le baron Vallakovich, car c'est lui qui m'a accueilli dans sa demeure. Je lui dois la vie, mais il ne fait pas partie de ma famille. »

Défaut. « Je suis prêt à tout, quitte à tuer, pour retrouver ma sœur. »

Kasimir Velikov

Mutilé et accablé de chagrin, Kasimir est un elfe du crépuscule piégé en Barovie depuis des siècles. L'intégralité de sa race était sur le point d'être annihilée par les armées de Strahd quand les siens se sont rendus. Strahd n'a laissé que quelques survivants à la merci des Vistani qui les ont emmenés jusque dans la vallée de Barovie où ils vivent depuis.

Vieux amis. L'allégeance de Kasimir envers les Vistani est si sincère qu'il a fait sien le nom du Vistana qui l'a accueilli dans son clan, un homme appelé Velikov. Velikov a rendu l'âme il y a déjà plus d'un siècle, mais Kasimir continue de vivre aux côtés de ses descendants. Malheureusement, d'après lui, ces Vistani contemporains n'ont ni la noblesse ni la sagesse éclairée de leurs ancêtres. Kasimir n'est pas un homme pressé, il compte simplement enterrer ceux actuellement à la tête du clan dans l'espoir d'un retour aux anciennes traditions.

Rêves du damné. Patrina Velikovna, la sœur de Kasimir, est enfermée dans les catacombes du château de Ravenloft. Convaincus qu'elle était la concubine du diable Strahd, Kasimir et ses compagnons elfes du crépuscule l'ont lapidée jusqu'à ce que mort s'ensuive. En châtiment pour l'avoir privé de sa fiancée, Strahd a massacré toutes les femmes de la tribu des elfes du crépuscule et a tranché les oreilles de Kasimir l'instigateur de cette mise à mort. Il porte depuis une capuche pour camoufler cette mutilation.

Le sentiment de perte que ressent Kasimir se mêle à une rage bouillonnante. Patrina parle désormais à son frère lorsqu'il rêve. Elle lui dit que toutes ces années de culpabilité et de regret ont dissipé les mauvaises pensées de son esprit et ont purifié son âme torturée. Mais Kasimir n'est pas prêt à croire ce qu'il entend dans ses rêves, car il est certain que Strahd a corrompu Patrina en l'incitant à faire le mal et à tromper. Il veut donc voir le vampire détruit afin de sauver sa sœur de son éternelle damnation.

Secrets du temple d'Ambre. Patrina a parlé à Kasimir du temple d'Ambre, un lieu ancien caché dans les montagnes baroviennes où Strahd a forgé un pacte avec des puissances maléfiques et découvert comment devenir un vampire. Kasimir espionne discrètement le temple depuis des années, mais il a besoin d'aventuriers pour l'aider à survivre aux dangers que ce lieu recèle. Il pense que le secret pour briser le pacte de Strahd et libérer la Barovie de sa malédiction est caché quelque part là-bas. Plus important encore, il croit que le temple d'Ambre cache aussi le secret permettant de ramener les morts à la vie.

Avec l'aide des personnages, Kasimir estime qu'il peut trouver le moyen de ramener Patrina d'entre les morts pour ensuite se rendre au château de Ravenloft et mettre un terme au tourment de sa sœur. Kasimir ne se doute absolument pas que Patrina le manipule pour qu'il agisse exactement de la sorte car elle n'a plus qu'un objectif en tête : devenir un vampire aussi puissant que Strahd.

Profil. Utilisez le profil du **mage** du *Monster Manual*, en l'ajustant de la façon suivante :

- L'alignement de Kasimir est Neutre.
- Kasimir a la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
- Kasimir possède le trait spécial ascendance féerique, ce qui signifie qu'il est avantagé lors des jets de sauvegarde contre l'état charmé et que la magie ne peut le contraindre au sommeil.
- Kasimir porte un *anneau de chaleur* et possède un grimoire (voir le chapitre 5, zone N9a, pour la liste des sorts que ce grimoire contient en plus de ses sorts préparés).

Traits de Kasimir Velikov

Idéal. « J'ai déçu les miens et ma sœur. Je dois maintenant me racheter ou être damné. »

Lien. « Je souhaite ramener à la vie ma sœur Patrina morte depuis des siècles, même si je dois sacrifier la mienne pour cela. »

Défaut. « Je pense que ma sœur peut être sauvée et lavée de ses péchés. »

Madame Éva

Madame Éva, la diseuse de bonne aventure, vit avec les Vistani mais n'est pas vraiment des leurs. Elle semble avoir entre soixante-dix et quatre-vingts ans, mais elle est bien plus vieille en réalité.

De sang royal. Madame Éva est la demi-sœur de Strahd, même si le vampire ne le sait pas. Katarina de son vrai nom, elle est la fille d'une Vistana avec laquelle le roi Barov, le père de Strahd, a couché lors de l'une de ses nombreuses croisades. Madame Éva sait qu'elle est la demi-sœur de Strahd, mais elle n'a dit à personne que du sang royal coule dans ses veines.

Mère Nuit. Il y a quatre cents ans, Katarina est arrivée en Barovie et a réussi à rejoindre les gens de Strahd du château de Ravenloft en travaillant en tant que domestique. Au fil du temps, elle en est arrivée à connaître le château

Madame Éva

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 10
Points de vie 88 (16d8+16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (−1)	11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Jet de sauvegarde Con +5
Compétences Arcanes +7, Supercherie +8, Perspicacité +13, Intimidation +8, Perception +9, Religion +7
Sens Perception passive 19
Langues abyssal, commun, elfe, infernal
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Incantation. Madame Éva est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Madame Éva a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, réparation, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *détection du mal et du bien, fléau, injonction, protection contre le mal et le bien*
2e niveau (3 emplacements) : *arme spirituelle, protection contre le poison, restauration inférieure*
3e niveau (3 emplacements) : *communication avec les morts, création de nourriture et d'eau, esprits gardiens*
4e niveau (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi, liberté de mouvement*
5e niveau (2 emplacements) : *relever les morts, restauration supérieure*
6e niveau (1 emplacement) : *contamination, trouver un chemin, vision suprême*
7e niveau (1 emplacement) : *régénération, tempête de feu*
8e niveau (1 emplacement) : *tremblement de terre*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Malédiction (recharge après un repos long). Madame Éva cible une créature située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être maudite. Une cible maudite est aveuglée et assourdie. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par un sort de *restauration supérieure, lever une malédiction* ou une magie similaire. Madame Éva subit 5d6 dégâts psychiques quand la malédiction est levée.

Mauvais œil (recharge après un repos court ou long). Madame Éva cible une créature située à 3 mètres ou moins dans son champ de vision et lui lance l'un des sorts suivants (DD du jet de sauvegarde 17), sans qu'aucune composante somatique ou matérielle ne soit nécessaire : *amitié avec les animaux, charme-personne* ou *immobilisation de personne.* Si la cible réussit le jet de sauvegarde initial, madame Éva est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Lorsque la cible réussit un jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée contre le pouvoir de mauvais œil de tous les Vistani pendant 24 heures.

comme sa poche et elle était là quand Sergei et Tatyana se sont mariés. Elle s'est enfuie du château et s'est réfugiée auprès des Vistani lorsque Strahd est devenu fou et a assassiné son frère. Plus tard, elle a signé un pacte avec la déesse Mère Nuit et a offert sa jeunesse contre le pouvoir nécessaire pour défaire le mal engendré par Strahd. Mère Nuit a transformé Katarina en une vieille femme sans âge douée du pouvoir magique de prescience. Sous le déguisement de madame Éva, elle exploite ce pouvoir pour aider Strahd. Si elle le souhaite, ses Vistani peuvent visiter d'autres mondes à bord de leurs roulottes et ramener des aventuriers vers le domaine de Strahd, dans l'espoir qu'ils trouvent un moyen de détruire le vampire ou dele libérer.

Pour l'amour de Strahd. Les Sombres puissances de Ravenloft pourraient considérer madame Éva comme une digne remplaçante de Strahd en tant que maître de Ravenloft, mais elle possède déjà tous les pouvoirs dont elle a besoin et ne veut pas le supplanter. Elle préfère aider Strahd à se trouver un successeur, même si elle doute beaucoup de ses capacités à trouver un tel individu.

Aucun des Vistani ne connaît le rôle ni la véritable identité de madame Éva et tous se demandent pourquoi elle reste en Barovie.

Traits de madame Éva

Idéal. « Je veux libérer Strahd de sa malédiction. »
Lien. « Je suis une Vistana à présent. »
Défaut. « Les gens dont je lis l'avenir ne sont pas importants. Ils ne sont qu'un moyen d'atteindre mon objectif. »

Objets animés

Une puissante magie est nécessaire pour fabriquer des objets animés. Cette magie leur permet d'obéir aux ordres de leur créateur. Sans instructions précises, ils obéissent au dernier ordre reçu au mieux de leurs capacités et peuvent agir de manière autonome en obéissant à des ordres simples. Certains objets animés peuvent parler avec aisance ou endosser une personnalité, mais la plupart restent de simples automates.

Nature artificielle. Un objet animé n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ni de dormir.

La magie qui anime un objet disparaît quand la créature artificielle tombe à 0 point de vie. Un objet animé dont les points de vie sont réduits à 0 devient inanimé ; il est tellement endommagé qu'il n'a plus la moindre valeur ou utilité.

Armure animée de Strahd

L'armure que Strahd a portée au combat de son vivant perdure à présent sous la forme d'un harnois animé et dénué de tête. L'armure est peinte en bordeaux et ornée de motifs angéliques dorés.

Chose du mal. Strahd a injecté dans son automate un fragment de son être qui confère à l'armure une malveillance que la plupart des objets animés n'ont pas. Il l'a également renforcée et dotée d'un certain nombre d'effets magiques permanents pour en faire une défenseuse plus efficace du château.

L'armure comprend le commun mais n'obéit qu'aux ordres de son maître.



Armure animée de Strahd

Balai agressif animé

On peut facilement prendre un balai agressif animé pour un *balai volant*. Il attaque toute créature qui s'en empare ou qui tente de le chevaucher.

Balai volant. Certains balais agressifs animés permettent à leur créateur de les enfourcher, auquel cas ils se comportent comme des *balais volants*. Quoi qu'il en soit, un balai agressif animé ne peut soulever que la moitié de la charge de transport d'un *balai volant* (voir le chapitre 7, « Les trésors », du *Dungeon Master's Guide*).

Hutte animée de Baba Lysaga

Baba Lysaga a construit une hutte sur la souche pourrissante d'un arbre géant abattu il y a longtemps. C'est uniquement depuis qu'elle a inséré une gemme magique dans sa structure que celle-ci montre un semblant de vie. Quand Baba Lysaga le désire, la hutte sort ses gigantesques racines de terre et marche d'un pas hésitant comme une énorme araignée, en faisant trembler le sol sous chacun de ses pas. La hutte attaque avec ses racines, qu'elle utilise pour fouetter et écraser. Elle s'en sert également pour lancer de gros rochers.

Intérieur de la hutte. La hutte est une structure de bois délabrée de 4,50 mètres de côté avec un toit de chaume légèrement pentu. Les meubles qu'elle contient sont vissés

Armure animée de Strahd

Créature artificielle de taille Moyenne, Loyale Mauvaise

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Compétence Perception +3
Résistances aux dégâts de froid et de poison
Immunité contre les dégâts de foudre et de poison
Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 13
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Faux semblant. Tant que l'armure reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une armure ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. L'armure est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie*. Ciblée par une *dissipation de la magie*, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur pour ne pas tomber inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. L'armure effectue deux attaques au corps à corps ou utilise deux fois éclair foudroyant.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Éclair foudroyant. *Attaque de sort à distance* : +4 pour toucher (avec un avantage sur le jet d'attaque si la cible porte une armure métallique), portée 18 m, une cible. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de foudre.

Balai agressif animé

Créature artificielle de Petite taille, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7
Langues —
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Faux semblant. Tant que le balai reste immobile et ne vole pas, il est impossible de le distinguer d'un balai ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. Le balai est neutralisé quand il se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie*. Ciblé par une *dissipation de la magie*, le balai doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur pour ne pas tomber inconscient pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. Le balai effectue deux attaques au corps à corps.

Coup de balai. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts contondants.

Reactions

Attaque animée. Si le balai est immobile et qu'une créature s'en empare, il effectue un test de Dextérité opposé au résultat du test de Force de la créature. Si le balai remporte l'opposition, il échappe en volant à la poigne de la créature et effectue contre elle une attaque au corps à corps en bénéficiant d'un avantage lors du jet d'attaque.

au sol, car la hutte fait de grandes embardées à droite et à gauche lorsqu'elle marche.

Le cœur de la hutte. Avant, la gemme qui donne vie à la hutte de Baba Lysaga était enfouie dans la terre du vignoble du Magicien des vins. Elle fait partie d'un trio de gemmes imprégnées d'une magie donneuse de vie qui renforçait la vitalité des raisins du vignoble afin de garantir la production de vins de première qualité. Baba Lysaga a volé l'une de ces gemmes et a perverti sa magie afin d'animer sa hutte de bois.

La hutte est neutralisée si la gemme est retirée de sa structure. C'est toutefois plus facile à dire qu'à faire. La gemme verte et luisante se trouve dans une cavité de la souche, sous les lattes vermoulues du plancher de la hutte. On peut les arracher en réussissant un test de Force DD 14 ou les détruire en leur infligeant 10 points de dégâts. Une fois les lattes du plancher retirées, une créature peut atteindre la cavité et s'emparer de la gemme. Mais si quelqu'un tente ceci pendant que la hutte est animée, des crocs de bois apparaissent dans la cavité qui prend alors l'aspect d'une gueule prête à mordre quiconque tente de retirer la gemme. Une créature qui tente de sortir la gemme de la cavité doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Si elle le réussit, elle s'empare de la gemme sans se faire mordre, sinon, elle est mordue : elle subit 10 (3d6) dégâts perforants et ne parvient pas à s'emparer de la gemme.

Hutte animée de Baba Lysaga

Créature artificielle de taille Gigantesque, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 263 (17d20+85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	7 (−2)	20 (+5)	1 (−5)	3 (−4)	3 (−4)

Jets de sauvegarde Con +9, Sag +0, Cha +0
Immunité contre les dégâts de poison et psychiques
Immunité contre les états aveuglé, charmé, assourdi, épuisé, terrorisé, paralysé, pétrifié, à terre
Sens vision aveugle 36 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 11 (7 200 PX)

Monstre assiégeur. La hutte inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Vulnérabilité à l'antimagie. La hutte est neutralisée quand la gemme qui l'anime se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie*. Ciblée par une *dissipation de la magie*, la hutte doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur pour ne pas tomber inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. La hutte effectue trois attaques avec ses racines. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une attaque avec un rocher.

Racine. *Attaque d'arme au corps à corps* : +12 pour toucher, allonge 18 m, une cible. *Touché* : 30 (4d10+8) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance* : +12 pour toucher, portée 36 m, une cible. Touché : 21 (3d8+8) dégâts contondants.

Portrait gardien

Un portrait gardien ressemble à une œuvre d'art de belle facture joliment encadrée qui dépeint le plus souvent quelqu'un d'important de manière réaliste. Le portrait et son cadre sont liés par une puissante magie et sont inséparables.

Image vivante. Les yeux de la personne dépeinte bénéficient de la vision dans le noir et semblent suivre les créatures qui passent devant le portrait.

Sorts innés. Quand un portrait gardien attaque, la personne dépeinte s'anime et se déplace comme si elle était vivante (malgré sa forme en deux dimensions). Le portrait gardien n'effectue pas de réelles attaques au corps à corps, mais il peut lancer divers sorts innés. Quand il lance un sort, la personne dépeinte sur la toile effectue tous les mouvements somatiques et les incantations verbales que le sort nécessite.

Pidlwick II

Après la mort de son époux au combat, la duchesse Dorfniya Dilisnya s'est intéressée au comte Strahd von Zarovich et a souhaité devenir son épouse. Elle n'a toutefois pas réussi à se faire aimer de lui. Ses visites au château n'en restaient pas moins fréquentes et elle ne voyageait jamais sans son bouffon, l'adorable Pidlwick. Le petit homme était un rayon de soleil dans le château de Ravenloft et, même s'il n'est pas parvenu à faire sourire Strahd, il a amusé Tatyana et Sergei avec ses blagues et ses cabrioles. Voilà pourquoi Strahd ne s'est pas opposé aux visites de la duchesse et de son bouffon.

Ravie de pouvoir faire plaisir et désireuse de rendre la politesse, la duchesse a commandé auprès de Fritz von Weerg, le légendaire fabricant de jouets, une effigie mécanique de Pidlwick pour l'offrir à la famille de Strahd. La duchesse était pétrie de bonnes intentions, mais l'effigie

Portrait gardien

Créature artificielle de taille Moyenne, non-alignée

Classe d'armure 5 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états charmé, épuisé, terrorisé, empoigné, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, plus un maximum de deux autres langues
Dangerosité 1 (200 PX)

Faux semblant. Tant que la personne dans le portrait reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une peinture ordinaire.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du portrait est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 12). Le portrait peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

3/jour chacun : *contresort, couronne du dément, motif hypnotique, télékinésie*

Vulnérabilité à l'antimagie. Le portrait est neutralisé quand il se trouve à l'intérieur d'un *champ antimagie*. Ciblé par une *dissipation de la magie*, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur pour ne pas tomber inconscient pendant 1 minute.


Pidlwick II

Pidlwick II

Créature artificielle de Petite taille, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 10 (3d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétence Représentation +2
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états empoisonné, paralysé, pétrifié
Sens Perception passive 11
Langues comprend le commun mais ne peut ni parler, ni lire, ni écrire
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Embuscade. Lors du premier round de combat, Pidlwick II est avantagé sur les jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas encore joué leur tour.

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Fléchette. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

n'avait pas les compétences de Pidlwick et n'est pas parvenue à amuser qui que ce soit. Et même si Pidlwick en personne a passé plusieurs mois à l'entraîner, l'effigie ne pouvait pas parler et ses mouvements étaient plus embarrassants qu'amusants.

Un hiver rude a obligé la duchesse, le bouffon et son effigie à rester cloîtrés dans le château de Ravenloft pendant plusieurs mois. La duchesse a ensuite succombé à la maladie, après quoi Tatyana a demandé à Pidlwick de rester au château de Ravenloft.

Un Pidlwick de trop. Von Weerg n'était pas un fabricant de jouets ordinaire et il a toujours investi un fragment de son être dans toutes ses créations, ce qui signifie, dans son cas, que ses jouets avaient tous hérité d'une partie de sa folie. Pidlwick II savait qu'il ne servirait à rien tant que Pidlwick resterait dans le château, voilà pourquoi il l'a poussé du haut d'un long escalier. La chute s'est avérée mortelle. Tout le monde a pensé à un accident. Les jours suivants, Pidlwick II a fait de son mieux pour prendre la place de son homonyme, mais la simple présence de l'effigie indisposait Tatyana et on ne l'a plus jamais convoqué pour amuser qui que ce soit.

Jouet du mal. Pidlwick II a été mis au rebut dans un petit placard adjacent à l'une des chambres d'appoint. Lors des rares occasions où quelqu'un l'occupait, Pidlwick sortait discrètement de la remise au milieu de la nuit, étouffait l'invité avec un oreiller puis revenait dans la remise. Les domestiques du château n'ont jamais imaginé que l'effigie pouvait être à l'origine de ces morts et ont supposé que les invités mouraient simplement pendant leur sommeil.

Mais Strahd n'était pas dupe. Il s'est aperçu plutôt rapidement que l'effigie mécanique avait commencé à développer des tendances meurtrières. Au lieu d'ordonner la destruction de Pidlwick II, Strahd a préféré conserver le bouffon pour se débarrasser occasionnellement d'invités agaçants.

Suite au décès de Sergei et Tatyana, le château ne reçoit plus aucun invité et Pidlwick II n'a plus l'occasion de « divertir » qui que ce soit. L'effigie mécanique a abandonné son placard et trouvé de nouveaux endroits où se cacher. Il craint Strahd et suit avec joie les créatures qui lui accordent l'attention qu'il cherche tant.

Pidlwick II est essentiellement un gros jouet : un automate mécanique d'un mètre vingt bondé d'engrenages, de ressorts et de divers autres composants assemblés à la perfection pour lui donner un semblant de vie. Sa peau est faite de cuir cousu et tendu sur une armature de bois articulée. Pidlwick II a frotté de la suie autour de ses yeux et de sa bouche de manière à avoir les yeux triangulaires et la bouche en dents de scie d'une citrouille d'Halloween.

Traits de Pidlwick II

Idéal. « Je veux rendre les gens heureux. »
Lien. « J'aimerais trouver quelqu'un – n'importe qui – qui n'ait pas peur de moi et qui apprécierait ma compagnie. »
Défaut. « Je fais des bêtises quand je suis contrarié. »

Rahadin

Rahadin, l'elfe du crépuscule, le chambellan du château de Ravenloft, sert fidèlement la famille de Strahd depuis presque cinq siècles. Il est le serviteur éternel du vampire, un frère d'armes de longue date et un combattant impitoyable qui a déjà tué par milliers au cours de sa vie.

Exil. Rahadin a été exilé après avoir refusé de se prosterner devant un prince elfe du crépuscule qu'il considérait comme un individu faible et corrompu. Quand les elfes du crépuscule ont refusé de prêter allégeance au roi Barov, Rahadin l'a aidé à les vaincre. La lignée royale du royaume des elfes a été annihilée et les elfes du crépuscule chassés comme des lapins. Les quelques survivants ont été assujettis ou forcés de vivre avec les Vistani. Barov avait apprécié les services de Rahadin et a fait de l'elfe du crépuscule un membre honoraire de sa famille.

Chambellan. Après le décès de Barov, Rahadin a continué de combattre en rejoignant les rangs des généraux de Strahd. Quand les guerres ont pris fin et que Strahd a tourné son attention sur la construction du château de Ravenloft, Rahadin s'est chargé du recrutement et du déplacement des magiciens et des artisans vers la Barovie. Des années plus tard, Strahd a nommé Rahadin chambellan de son château. Rahadin était ravi de satisfaire toutes les demandes de son maître et a fait régner la terreur parmi les

domestiques du château en flagellant régulièrement ceux qui accomplissaient leurs tâches sans se montrer à la hauteur de ses exigences.

Quand une elfe du crépuscule du nom de Patrina Velikovna est venue frapper à la porte de Strahd, Rahadin s'est tout de suite rendu compte qu'elle avait piqué la curiosité de Strahd, mais il se méfiait de ses motivations. Patrina a tenté de séduire Strahd en lui proposant l'immortalité qu'il désirait par-dessus tout. Elle lui a alors révélé l'existence d'un caveau contenant un savoir interdit dans un lieu appelé le temple d'Ambre, où était caché le secret de l'immortalité. Pendant que Strahd explorait le temple, Rahadin a décidé de s'occuper des relations amoureuses de son seigneur et s'est mis en quête d'une femme qui pourrait l'arracher à Patrina Velikovna. Il n'a pas réussi, mais son objectif a tout de même été atteint quand Sergei, le frère de Strahd, a rencontré Tatyana.

Tatyana était le type de femme que Strahd appréciait : une personne d'une grande beauté aux manières douces. Une fois Strahd de retour à Ravenloft, la jeune femme a aussitôt attiré son regard et Rahadin s'est fait un plaisir d'informer Patrina que sa présence n'était plus souhaitée au château.

Rahadin ne s'est pas montré moins loyal après la mort de Tatyana et la transformation de Strahd en vampire. Il a continué à servir fidèlement son maître. Impatient d'oublier Tatyana, Strahd a incité toujours plus de femmes à venir au château. Plusieurs d'entre elles sont devenues ses épouses avant qu'il ne draine leur vie et les transforme en vampiriennes. Rahadin a veillé à ce que ces femmes soient couvertes de bijoux et de beaux habits, et que leur séjour à Ravenloft soit le plus agréable possible.

Exécuteur des basses œuvres. Patrina Velikovna et les siens vivaient avec les Vistani quand ils ont été informés de la mort de Tatyana et de la malédiction subie par Strahd. Patrina, toujours aussi jeune, est revenue à Ravenloft dans l'espoir de regagner l'amour de Strahd. Mais cette fois-ci, Patrina voulait s'approprier, de toute évidence, les pouvoirs du vampire et il était certain qu'il ne l'aimerait jamais. Rahadin s'attendait à ce que Patrina subisse le même sort que toutes celles qui l'avaient précédée. Mais il avait tort, car c'est l'entourage même de Patrina qui l'a lapidée pour empêcher Strahd de faire d'elle son épouse.


Rahadin

Strahd était contrarié par le fait que les elfes du crépuscule lui retirent Patrina. Après avoir récupéré son corps pour l'ensevelir dans les catacombes de Ravenloft, Strahd a ordonné à Rahadin de punir les elfes. Rahadin a tué les femmes pour empêcher les hommes de se reproduire. Il a également tranché les oreilles de Kasimir, le frère de Patrina à l'origine de la lapidation.

Les cris des morts. Rahadin est une créature si effroyable que ceux situés à 3 mètres ou moins de lui entendent les hurlements des innombrables hommes et femmes tués de sa main. Rahadin ne les entend pas et, s'il avait l'occasion de les entendre un jour, cela ne le gênerait pas tant que ça. La seule chose qui compte pour lui, c'est Strahd von Zarovich, pour qui il sacrifierait volontiers sa vie.

Traits de Rahadin

Idéal. « Seule la loyauté importe. »

Lien. « Je suis un des fils du roi Barov von Zarovich et je servirai son fils – mon frère et seigneur – pour l'éternité. »

Défaut. « J'ai tué plusieurs milliers d'hommes. J'en massacrerai encore plusieurs milliers pour préserver l'héritage des von Zarovich. »

Rahadin

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (cuir clouté)
Points de vie 135 (18d8+54)
Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +7
Compétences Discrétion +14, Intimidation +12, Perception +11, Perspicacité +7, Supercherie +8
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 21
Langues commun, elfe
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Ascendance féerique. Rahadin est avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'effet charmé et la magie ne peut le contraindre à dormir.

Cachette naturelle. Rahadin peut tenter de se cacher même quand la visibilité n'est que légèrement réduite du fait des frondaisons, d'une forte pluie, de chutes de neige, d'une nappe de brume ou tout autre phénomène naturel.

Chœur mortifère. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de Rahadin qui ne sont pas protégées par un sort d'*esprit impénétrable* entendent dans leur tête les hurlements des milliers de gens qu'il a tués. Par une action bonus, Rahadin peut obliger toutes les créatures qui entendent les hurlements à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. Chaque créature subit 16 (3d10) dégâts psychiques en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Rahadin est l'Intelligence. Il peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante :

3/jour : *monture fantôme, pas brumeux*
1/jour : *arme magique, non-détection*

Actions

Attaques multiples. Rahadin attaque trois fois avec son cimeterre ou deux fois avec ses fléchettes empoisonnées.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d6+6) dégâts tranchants.

Fléchette empoisonnée. *Attaque d'arme à distance :* +10 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 8 (1d4+6) dégâts perforants plus 5 (2d4) dégâts de poison.

Rictavio

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Loyal Bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 77 (14d8+14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +7
Compétences Arcanes +9, Escamotage +4, Médecine +7, Perception +7, Perspicacité +7, Religion +6
Sens Perception passive 17
Langues abyssal, commun, elfe, infernal
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Équipement spécial. En plus de sa canne-épée, Rictavio porte un *chapeau de déguisement* et un *anneau de protection mentale*. Il porte également sur lui un *parchemin magique* de *relever les morts*.

Incantation. Rictavio est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Rictavio a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, lumière, réparation, thaumaturgie*
1er niveau (4 emplacements) : *détection du mal et du bien, protection contre le mal et le bien, sanctuaire, soin des blessures*
2e niveau (3 emplacements) : *augure, protection contre le poison, restauration inférieure*
3e niveau (3 emplacements) : *cercle magique, communication avec les morts, lever une malédiction*
4e niveau (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort*
5e niveau (1 emplacement) : *dissipation du mal et du bien*

Tueur de morts-vivants. Quand Rictavio frappe avec succès un mort-vivant avec une attaque d'arme, le mort-vivant subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires du type de l'arme utilisée.

Actions

Attaques multiples. Rictavio effectue deux attaques avec sa canne-épée.

Canne-épée. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants (canne de bois) ou perforants (épée en argent).



Rictavio

Rictavio

Il y a plusieurs mois, un barde demi-elfe aux vêtements colorés est arrivé en Barovie à bord d'une roulotte de carnaval avec un singe de compagnie perché sur son épaule. Il a d'abord séjourné dans une tour abandonnée sur le lac Baratok avant de se rendre dans la ville de Vallaki plusieurs mois plus tard. Il affirme être un Monsieur Loyal des carnavals à la recherche de nouveaux acteurs et a commencé à divertir les habitants avec ses histoires de contrées lointaines.

Chasseur de monstres. Le Monsieur Loyal demi-elfe est, en réalité, un chasseur de vampires humain légendaire du nom de Rudolph Van Richten. Son histoire est triste. Docteur érudit venu d'un pays appelé Darkon, il a épousé Ingrid, son amour d'enfance, avec laquelle il a eu un fils, Erasmus. À quatorze ans, Erasmus a été enlevé par les Vistani et vendu à un vampire, le baron Métus, pour lui tenir compagnie. Le temps que Van Richten retrouve son fils, il était trop tard : le baron l'avait déjà transformé en vampirien. Erasmus a supplié son père de mettre fin à ses souffrances, ce que Van Richten a fait en lui plantant un pieu de bois dans la poitrine. Le baron Métus a vengé cet acte en tuant l'épouse de Van Richten et ce dernier vit depuis avec l'horreur de la destruction de sa famille sur la conscience. Après avoir détruit à son tour le baron Métus, Van Richten cherche à se venger des Vistani et consacre depuis le reste de sa vie à chasser des monstres maléfiques.

Attendre le bon moment. Van Richten n'est plus tout jeune. Il sait que son temps touche à sa fin, mais sa besogne n'est pas encore terminée. Il est venu en Barovie pour tuer Strahd von Zarovich, le plus puissant de tous les vampires. Van Richten a fait des recherches sur Strahd pendant des années et sait qu'il ne peut espérer le vaincre en l'affrontant frontalement : il doit attendre le bon moment pour frapper. D'après ses recherches, tout laisse à penser que Strahd hiberne régulièrement dans son cercueil, parfois pendant plusieurs années, quand tout est calme dans son domaine. Dans l'attente du bon moment, Van Richten dissimule sa véritable identité grâce à un *chapeau de déguisement* et ses pensées avec un *anneau de protection mentale*. Il tente d'en savoir plus sur les Gardiens de la plume – une société de corbeaux-garous opposée à Strahd – tout en faisant son possible pour ne pas attirer l'attention de leur ennemi commun sur cette organisation secrète. Il pense que les corbeaux-garous pourraient s'avérer utiles lorsque le moment d'agir sera venu. Van Richten veut également éliminer le plus d'espions de Strahd possible, en commençant par ces malfaisants Vistani.

Un homme avec un plan. Van Richten ne sait pas que son ancienne protégée, une Vistana d'alignement Bon appelée Esméralda d'Avenir, est venue en Barovie à sa recherche. Il lui a enseigné nombre de ses techniques de chasse aux monstres, mais elle ne sait pas tout de ses astuces et déguisements. Ils ne se sont pas croisés pour l'instant. Si Van Richten apprend la présence d'Esméralda, il fait son possible pour la protéger sans mettre en péril ses propres plans et n'hésitera pas à manipuler un groupe d'aventuriers pour qu'ils gardent un œil sur elle.

Van Richten agit seul. Une malédiction jetée sur lui il y a longtemps par une voyante vistana mène ses amis à leur perte. De plus, il pense que trop de choses sont en jeu pour s'exposer outre mesure. Par conséquent, dès qu'il sent un risque de se faire démasquer, il se replie dans sa tour (voir le chapitre 11) ou vers quelque autre endroit à l'écart dans le domaine de Strahd.

Traits de Rictavio

Idéal. « Le mal ne peut agir en toute impunité. »

Lien. « Pour protéger ceux que j'aime, je dois les garder à distance et les cacher de mes ennemis. »

Défaut. « La malédiction dont je suis victime ne me laissera jamais en paix. »

Sorcier barovien

Les femmes et hommes déments appelés sorciers baroviens pactisent avec Strahd et les Sombres puissances de Ravenloft en échange de magie et de longévité. Ils préfèrent vivre dans l'ombre et peuvent voir dans le noir. Ils utilisent le sort *modifier son apparence* quand ils voyagent à découvert pour adopter une forme qui attire moins l'attention. Ils utilisent également ce sort pour se doter de longues griffes acérées avec lesquelles ils attaquent.

Frères et sœurs de Strahd. Les sorciers baroviens n'ont aucun scrupule. Peu importe avec qui ils négocient tant que cela leur permet d'acquérir du pouvoir et ils trahiront également sans état d'âme pour les mêmes raisons. Strahd est la seule chose qu'ils craignent et ses désirs sont des ordres pour eux. Les sorciers baroviens se désignent parfois eux-mêmes par le terme de frères et sœurs de Strahd, mais jamais devant lui.

Collectionneurs invétérés et leurs chats. Les sorciers baroviens sont des collectionneurs obsessionnels qui pensent que tout ce qu'ils trouvent ou presque – un fragment d'os cassé, un rongeur mort, un peu de poussière ou autre objet ou substance quelconque – a de la valeur et peut être utilisé comme composante de sort, objet de rituel ou ingrédient pour leurs potions.

Les sorciers baroviens se servent du sort *appel de familier* pour invoquer leur familier. Ils adorent tout particulièrement les chats, mais adoptent aussi souvent des serpents et des crapauds. Ces animaux se tapissent dans le fouillis des antres des sorciers et s'éloignent rarement de leur abominable maître.

Strahd von Zarovich

Strahd von Zarovich, grâce à la vivacité de son esprit et à la noirceur de son cœur, est un terrifiant adversaire. Il a mis fin à la vie d'un nombre démesuré de créatures courageuses. Relisez le chapitre 1, «Dans les brumes», pour comprendre sa personnalité et ses objectifs.

Bien qu'on puisse rencontrer Strahd presque partout dans son domaine, il y a toujours une rencontre à l'endroit déterminé par le tirage de cartes expliqué au chapitre 1, à moins qu'il n'ait été forcé de retourner vers sa tombe dans les catacombes du château de Ravenloft.

Tactiques de Strahd

Étant donné que toute cette aventure tourne autour de Strahd, vous devez le jouer intelligemment et faire de votre mieux pour que les personnages joueurs trouvent cet adversaire terrifiant et rusé.

Quand vous jouez une rencontre avec Strahd, gardez les faits suivants en tête :

- Strahd attaque au moment le plus propice et depuis la position la plus avantageuse.
- Strahd sait lorsqu'un affrontement tourne en sa défaveur. S'il commence à subir des dégâts supérieurs à sa capacité de régénération, il se met hors de portée des combattants au corps à corps et des lanceurs de sorts adverses ou fuit en s'envolant (et en utilisant des loups, des nuées de chauves-souris ou de rats convoqués pour assurer sa retraite).
- Strahd observe les personnages pour savoir qui parmi eux sont les plus influençables. Il tente ensuite de charmer les personnages dont la valeur de Sagesse est peu élevée pour en faire ses esclaves. À tout le moins, il peut ordonner à un personnage charmé de le défendre contre les autres aventuriers du groupe.

Séides du vampire

Chaque fois que Strahd apparaît dans un endroit autre que sa tombe ou l'emplacement déterminé par le tirage de cartes,



Sorcière barovienne

Sorcier barovien

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 10
Points de vie 16 (3d8+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (−2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Arcanes +4, Perception +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langue commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Incantation. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Le sorcier a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *fou rire de Tasha, rayon empoisonné, sommeil*
2e niveau (2 emplacements) : *invisibilité, modifier son apparence*

Actions

Griffes (nécessite modifier son apparence). *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants. Cette attaque est magique.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Strahd von Zarovich

Mort-vivant (métamorphe) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8+68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Arcanes +15, Discrétion +14, Perception +12, Religion +10
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 22
Langues abyssal, commun, draconique, elfe, géant, infernal
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Métamorphe. Si Strahd n'est pas dans de l'eau courante ni exposé à la lumière du soleil, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en chauve-souris de Très Petite taille, en loup de taille Moyenne ou en nuage de brume de taille Moyenne, ou pour reprendre sa forme véritable.

Strahd ne peut pas parler sous forme de chauve-souris ou de loup. Sous forme de chauve-souris, sa vitesse au sol est de 1,50 mètre et il obtient une vitesse en vol de 9 mètres. Sous forme de loup, sa vitesse au sol est de 12 mètres. Ses statistiques, à l'exception de sa taille et de sa vitesse, restent les mêmes. Tous les vêtements qu'il porte se transforment avec lui, mais pas l'équipement qu'il transporte. Il reprend sa véritable forme lorsqu'il meurt.

Sous forme de brume, Strahd ne peut effectuer aucune action, il ne peut pas parler ni manipuler des objets. Il est extrêmement léger, a une vitesse en vol de 6 mètres, peut effectuer des vols stationnaires et peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air passe à travers un espace, il peut également passer sans se faufiler, mais il ne peut pas traverser de l'eau. Il est avantagé lors des jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution, et il est immunisé contre tous les dégâts non-magiques, à l'exception de ceux infligés par la lumière du soleil.

Résistance légendaire (3/jour). Si Strahd rate un jet de sauvegarde, il peut décider de transformer cet échec en réussite.

Échappatoire brumeuse. Quand le nombre de points de vie de Strahd tombe à 0 et qu'il n'est pas dans son cercueil, il se transforme en nuage de brume (comme s'il utilisait son trait de métamorphe) au lieu de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas dans de l'eau courante ni exposé à la lumière du soleil. Il est détruit s'il ne peut pas se transformer.

Tant qu'il a 0 point de vie sous forme de brume, il ne peut plus reprendre sa forme de vampire et doit atteindre son cercueil en 2 heures ou moins sous peine d'être détruit. Il reprend sa forme de vampire une fois dans son cercueil. Il est ensuite paralysé jusqu'au moment où il récupère 1 point de vie au moins. Au bout d'une heure passée dans son cercueil avec 0 point de vie, il récupère 1 point de vie.

Régénération. Strahd récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins et qu'il n'est pas dans de l'eau courante ni exposé à la lumière du soleil. S'il subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Incantation. Strahd est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD des jets de sauvegarde contre ses sorts 18, +10 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *compréhension des langues, nappe de brouillard, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *bourrasque, détection des pensées, image miroir*
3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts, boule de feu, non-détection*
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement, invisibilité supérieure, métamorphose*
5e niveau (1 emplacement) : *animation des objets, scrutation*

Pattes d'araignée. Strahd peut escalader des surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Faiblesses des vampires. Strahd est victime des faiblesses suivantes :

Blessé par l'eau courante. Il subit 20 dégâts d'acide s'il termine son tour dans de l'eau courante.

Défense d'entrer. Il ne peut pas entrer dans une habitation sans y avoir été préalablement invité par l'un de ses occupants.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, Strahd subit 20 dégâts radiants au début de son tour et il est désavantagé lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

Pieu dans le cœur. Si une arme perforante en bois est plantée dans son cœur alors qu'il est neutralisé dans son cercueil, Strahd est paralysé tant que le pieu reste planté.

Actions

Attaques multiples (sous forme de vampire uniquement). Strahd effectue deux attaques, dont une attaque de morsure seulement.

Attaque à mains nues (sous forme de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants plus 14 (4d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, Strahd peut l'empoigner (évasion DD 18) au lieu de lui infliger les dégâts contondants.

Morsure (sous forme de chauve-souris ou de vampire uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature empoignée, neutralisée ou entravée par Strahd. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts nécrotiques qu'elle subit et Strahd récupère un nombre de points de vie égal à ce montant. La réduction dure jusqu'au moment où la cible termine un repos long. La cible meurt si son total maximum de points de vie est réduit à 0. Un humanoïde tué de cette façon puis enterré se relève la nuit suivante sous forme de vampirien contrôlé par Strahd.

Charme. Strahd cible un humanoïde situé à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. Si la cible peut voir Strahd, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie pour ne pas être charmée. La cible charmée considère alors Strahd comme un ami fiable qu'elle doit écouter et protéger. La cible n'est pas sous le contrôle de Strahd, mais elle considère les requêtes et les actions du vampire de la manière la plus favorable et se laisse mordre par le vampire.

Chaque fois que Strahd ou ses compagnons agissent d'une manière nuisible envers la cible charmée, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que Strahd soit détruit, se trouve sur un plan d'existence différent de la cible ou effectue une action bonus pour y mettre fin.

Enfants de la nuit (1/jour). Strahd appelle à lui par magie 2d4 **nuées de chauves-souris** ou **nuées de rats**, à condition que le soleil soit couché. S'il se trouve en plein air, il peut, à la place, appeler à lui 3d6 **loups**. Les créatures appelées arrivent en 1d4 rounds, obéissent à ses ordres prononcés à voix haute et se comportent comme ses alliés. Les animaux restent pendant 1 heure, jusqu'au moment où Strahd est détruit ou dès l'instant où il les renvoie par une action bonus.

Actions légendaires

Strahd peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Strahd récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Déplacement. Strahd se déplace d'une distance égale à sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité.
Attaque à mains nues. Strahd effectue une attaque à mains nues.
Morsure (coûte 2 actions). Strahd effectue une attaque de morsure.

lancez un d20 et consultez la table des Séides de Strahd pour déterminer les éventuelles créatures qui l'accompagnent.

Séides de Strahd

d20	Créatures
1-3	1d4+2 **loups sanguinaires**
4-6	1d6+3 **goules**
7-9	1d4+2 **zombis de Strahd** (dans cette annexe)
10-12	2d4 **nuées de chauves-souris**
13-15	1d4+1 **vampiriens**
16-18	3d6 **loups**
19-20	Aucune

Si les personnages sont dans une habitation, les créatures de Strahd franchissent les portes et les fenêtres pour les atteindre, creusent pour surgir sous leurs pieds ou leur sautent dessus depuis un conduit de cheminée. Les vampiriens (ce qu'il reste d'un groupe d'aventuriers que Strahd a vaincu il y a longtemps) ne peuvent pas entrer dans l'endroit occupé par les personnages à moins d'avoir été préalablement invités.

Le Cœur du chagrin

Strahd peut se permettre des tactiques osées, car il dispose d'une protection supplémentaire sous la forme d'un cœur de cristal géant caché dans le château de Ravenloft.

Tous les dégâts que Strahd subit sont transférés au Cœur du chagrin (voir le chapitre 4, zone K20). Si le cœur absorbe des dégâts qui réduisent ses points de vie à 0, il est détruit et Strahd subit les dégâts en surplus. Le Cœur du chagrin a 50 points de vie et ce total revient à son maximum chaque jour à l'aube, à condition qu'il lui reste 1 point de vie au moins. Par une action bonus lors de son tour, Strahd peut rompre son lien avec le Cœur du chagrin pour que celui-ci cesse d'absorber les dégâts infligés au vampire. Strahd peut rétablir ce lien par une action bonus lors de son tour, mais uniquement s'il se trouve dans le château de Ravenloft.

L'effet de la protection conférée par le Cœur du chagrin peut être effrayant à contempler, alors que les blessures infligées à Strahd se résorbent rapidement. Par exemple, un coup critique disloque la mâchoire du vampire mais, en très peu de temps, celle-ci se remet en place d'elle-même.

Le pouvoir du Cœur du chagrin lui permettant d'absorber les dégâts est réprimé si lui ou Strahd sont entièrement à l'intérieur d'un *champ antimagie*.

Actions d'antre

Strahd peut effectuer des actions d'antre tant qu'il se trouve dans le château de Ravenloft et n'est pas neutralisé.

À 20 lors du décompte de l'initiative (sachant qu'il perd en cas d'égalité), Strahd peut effectuer une des actions d'antre suivantes ou renoncer à leur utilisation lors du round en cours :

- Jusqu'au 20 du décompte de l'initiative du round suivant, Strahd peut traverser les murs, les portes, les plafonds et les sols solides comme s'ils n'existaient pas.
- Strahd cible un nombre quelconque de portes et de fenêtres dans son champ de vision et provoque l'ouverture ou la fermeture de chacune comme il l'entend. Les portes fermées peuvent être verrouillées par magie (il faut réussir un test de Force DD 20 pour forcer leur ouverture) jusqu'au moment où Strahd décide de mettre fin à l'effet ou d'utiliser de nouveau cette action d'antre.
- Strahd convoque l'esprit colérique d'une créature morte dans le château. Cet esprit apparaît à côté d'une créature hostile que Strahd peut voir, effectue une attaque contre cette créature, puis disparaît. L'esprit a le même profil qu'un **spectre**.
- Strahd cible une créature de taille Moyenne ou plus petite qui projette une ombre. L'ombre de cette cible doit être dans le champ de vision de Strahd, à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible rate un jet de sauvegarde de Charisme DD 17, son ombre se sépare d'elle. Elle devient une **ombre** qui obéit aux ordres de Strahd et agit à 20 lors du décompte de l'initiative. Un sort de *restauration supérieure* ou de *lever une malédiction* lancé sur la cible permet à celle-ci de récupérer son ombre, mais uniquement si son ombre morte-vivante a été préalablement détruite.

Armoiries de Strahd



Vladimir Cornegaarde

Vladimir Cornegaarde a rejoint l'ordre du Dragon d'argent lorsqu'il était jeune et a rapidement gagné l'amitié de son fondateur, le dragon d'argent Argynvost. Une fois adoubé chevalier de l'ordre, il s'est rendu dans des contrées lointaines pour faire la guerre contre les forces du mal. Le dragon est resté chez lui, en prenant l'apparence d'un noble humain appelé le seigneur Argynvost, et a invité de nouveaux initiés à rejoindre l'ordre.

Ennemis de Strahd. Vladimir a souvent combattu les armées de Strahd alors qu'elles envahissaient la région. Lorsqu'ils ont constaté que Strahd, de toute évidence, ne pouvait pas être arrêté, les chevaliers de l'ordre ont escorté plusieurs centaines de réfugiés vers la vallée d'Argynvost, mais Strahd les a traqués jusque dans leur sanctuaire et les a écrasés avec sa grande armée. Vladimir, nommé commandant de terrain par Argynvost, n'a pas pu repousser la marée ennemie et a été tué, le cœur brisé, juste après avoir vu Strahd en personne tuer son compagnon chevalier et bien-aimé sire Godfrey Gwilym. Une fois la bataille remportée, Strahd a cerné Argynvostholt. Au lieu de se recroqueviller dans son antre, Argynvost est apparu pour combattre les armées de Strahd jusqu'à la fin.

Vengeance mortelle. Incapable d'admettre son échec, Vladimir s'est relevé sous forme de revenant. Si intenses étaient sa haine envers Strahd et sa soif de vengeance que ces sentiments ont poussé les esprits de nombre de ses compagnons chevaliers, y compris Godfrey, à revenir eux aussi sous forme de revenants. Vladimir a continué à guerroyer, désespéré, alors même que Strahd resserrait son emprise sur la vallée.

Quand Strahd est devenu un vampire, Vladimir et ses revenants auraient dû se voir accorder le repos éternel. Mais les méfaits de Strahd étaient si odieux que la Barovie et les esprits des chevaliers se sont retrouvés piégés derrière des nappes de brume.

Aveuglé par la haine. Vladimir déteste Strahd mais ne veut pas que qui que ce soit octroie au vampire le repos éternel. Il veut qu'il souffre éternellement pour venger la mort de Godfrey et d'Argynvost, la destruction de leur ordre, et pour tous les autres crimes dont le vampire est coupable. Vladimir pense que toute la Barovie a glissé en enfer et il veut s'assurer que Strahd reste à jamais piégé dans cet enfer. Il enrage de se voir piégé ainsi avec ses compagnons chevaliers mais, de son point de vue, tel est le prix à payer pour que le vampire ne puisse s'échapper.

Même son amour pour Godfrey n'est à présent qu'un souvenir presque effacé par sa haine.

Si Vladimir parvenait à surmonter sa haine, son esprit trouverait enfin la paix et il pourrait se souvenir de la chaleur que procure l'amour. Et dans le cas où Strahd serait vaincu, même temporairement, les brumes autour de la Barovie se dissiperaient, ce qui permettrait à l'esprit de Vladimir et à celui de ses chevaliers d'entrer dans l'au-delà. Toutefois, Vladimir préfère savourer le tourment de Strahd plutôt que d'apporter la paix à son ordre déchu ou à la Barovie. Terminée, la période où l'honneur et le courage étaient des valeurs essentielles.

Profil. Vladimir Cornegaarde a le profil d'un **revenant**, en prenant en compte les modifications suivantes :

- L'alignement de Vladimir est Loyal Mauvais.
- Il a une classe d'armure de 17 (demi-plate).
- Il a 192 points de vie.
- Il parle le commun et le draconique.
- Vladimir manie une *épée à deux mains +2* dont la garde sculptée ressemble aux ailes d'un dragon d'argent et le pommeau à une tête de dragon d'argent qui tient une opale noire entre ses crocs. Par une action, il peut effectuer deux attaques avec l'épée (+9 pour toucher). Elle inflige 20 (4d6+6) dégâts tranchants en cas d'attaque réussie. Contre Strahd, Vladimir inflige 14 (4d6) dégâts tranchants supplémentaires avec cette arme.
- L'indice de dangerosité de Vladimir s'élève à 7 (2 900 PX).

Traits de Vladimir Cornegaarde

Idéal. « La vengeance est tout ce qu'il me reste. »
Lien. « J'ai juré allégeance à l'ordre du Dragon d'argent et même s'il n'est plus, ma loyauté reste intacte. »
Défaut. « La destruction de Strahd mettrait fin au tourment du vampire et cela je ne le permettrai pas. »

Zombi de Strahd

Les zombis de Strahd sont des morts-vivants au service du vampire Strahd von Zarovich. Créés à partir des gardes décédés depuis longtemps du château de Ravenloft, ils ont été relevés par Strahd en personne, grâce à sa magie noire.

Membres répugnants. La chair gris-vert d'un zombi de Strahd paraît molle et ses os fragiles. Un bon coup avec une arme tranchante ou contondante détache des morceaux du corps d'un tel zombi. Une horrible magie nécromantique imprègne les zombis de Strahd et permet à leurs membres détachés de continuer leurs attaques. Tous les morceaux d'un zombi de Strahd sont considérés comme une seule et même créature ; ainsi, les dégâts infligés à l'un ou l'autre blessent la créature dans son ensemble.

Nature de mort-vivant. Un zombi de Strahd n'a pas besoin de respirer ni de dormir.


Vladimir Cornegaarde

Zombi de Strahd

Mort-vivant de taille Moyenne, non-aligné

Classe d'armure 8
Points de vie 30 (4d8+12)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Jet de sauvegarde Sag +0
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Dangerosité 1 (200 PX)

Membres répugnants. Chaque fois que le zombi subit au moins 5 dégâts contondants ou tranchants en une seule fois, lancez un d20 pour déterminer ce qui lui arrive :

1-8 : une jambe du zombi, s'il lui en reste, est tranchée.
9-16 : un bras du zombi, s'il lui en reste, est tranché.
17-20 : le zombi est décapité.

Si le nombre de points de vie du zombi est réduit à 0, tous ses morceaux meurent également. Avant cela, un morceau tranché agit au décompte d'initiative du zombi. Il agit et se déplace en toute autonomie. Un morceau tranché a une CA de 8. Les dégâts qu'il subit sont défalqués des points de vie du zombi.

Une jambe tranchée ne peut pas attaquer et a une vitesse de 1,50 mètre.

Un bras tranché a une vitesse de 1,50 mètre et peut effectuer une attaque de griffes lors de son tour, mais il est désavantagé lors du jet d'attaque. Chaque fois qu'un zombi perd un bras, il perd aussi une attaque de griffes.

Si sa tête est tranchée, le zombi perd son attaque de morsure et son corps est aveuglé à moins que la tête puisse le voir. La tête tranchée a une vitesse de 0 mètre. Elle peut effectuer une attaque de morsure, mais uniquement contre une cible dans le même emplacement qu'elle.

La vitesse du zombi est réduite de moitié s'il lui manque une jambe. Il tombe à terre s'il perd ses deux jambes. Il peut ramper s'il possède toujours ses deux bras. Il peut aussi ramper s'il n'a qu'un seul bras, mais sa vitesse est réduite de moitié. Sans bras ni jambes, sa vitesse est réduite à 0 et il ne peut bénéficier d'aucun avantage sur sa vitesse.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Annexe E : Le tarokka

Les Vistani sont depuis longtemps des experts en matière de cartomancie. Entre les mains d'une voyante vistana, les cartes d'un jeu de tarokka peuvent raconter l'avenir et donner des réponses aux questions obscures ou mystérieuses.

Même si la qualité de fabrication et d'illustration des cartes peut varier d'un jeu à l'autre, leur capacité à livrer des informations sur l'avenir est bien plus précieuse que leur valeur monétaire.

Tout le monde peut tirer les cartes d'un jeu de tarokka, mais seul un véritable Vistana peut conférer aux cartes le don de prophétie. Une fois fabriquées et investies de ce pouvoir, elles doivent être rangées en respectant les traditions anciennes sous peine de voir leur efficacité disparaître. Lorsqu'on ne les utilise pas, les cartes du tarokka doivent être enveloppées dans de la soie et rangées dans une boîte en bois.

Composition

Un jeu de tarokka se compose de cinquante-quatre cartes. Chaque carte porte un nom qui lui est propre. Quarante de ces cartes sont les arcanes mineurs et se répartissent en quatre couleurs : épées, pièces, étoiles et glyphes.

Chaque couleur se compose d'une suite de cartes numérotées de un à neuf, plus une dixième carte, la carte maîtresse de cette couleur. Une carte se désigne par sa couleur ou par son nom. Par exemple, le trois de glyphes porte également le nom de la Guérisseuse, et la carte du Magicien est aussi le maître des étoiles.

Les quatorze autres cartes sont les arcanes majeurs qui symbolisent les forces naturelles du multivers. Ces cartes portent le symbole d'une couronne et ce sont les cartes les plus puissantes du jeu.

Arcanes majeurs

Les arcanes majeurs d'un jeu de tarokka ne sont pas considérés comme faisant partie d'une couleur, bien qu'ils portent souvent le symbole d'une couronne pour souligner leur importance. Chacune de ces cartes est plutôt une puissance importante à part entière. Si l'une de ces cartes est piochée lors d'un tirage et qu'elle semble contredire la signification d'une carte précédente, les Vistani partent toujours du principe que l'arcane majeur prend le pas sur les autres.

Arcanes mineurs

Les quatre couleurs et leurs cartes respectives sont décrites plus en détail ici.

Épées

Cette couleur symbolise l'agression et la violence. C'est la couleur des combattants, qu'ils soient paladins, soldats, mercenaires ou gladiateurs. Elle symbolise également le pouvoir des gouvernements et des dirigeants, qu'ils soient désintéressés ou corrompus.

Étoiles

Cette couleur symbolise le désir de pouvoir à titre personnel et la maîtrise de concepts qui dépassent l'entendement des mortels. C'est la couleur des mages profanes, des sages et des intellectuels. Elle représente également le triomphe de la magie, de la science et de la raison sur la religion, le mysticisme et la superstition.

Pièces

Cette couleur symbolise l'avarice et le désir de gains matériels à titre personnel. Elle symbolise également la gloutonnerie, la lubricité et l'obsession. Du point de vue du Bien, cette couleur peut suggérer l'accumulation de richesses investies dans une œuvre de bienfaisance ou pour une juste cause. Du point de vue du Mal, elle incarne les pires aspects de la cupidité. Elle évoque la puissance de l'or et la façon dont cette puissance peut bâtir ou détruire des nations.

Glyphes

Cette couleur symbolise la foi, la spiritualité et la force intérieure. C'est la couleur des prêtres et de ceux qui se mettent au service d'une divinité, d'une puissance supérieure ou d'une philosophie éclairée. Du point de vue du Bien, elle représente la volonté et le dévouement. Du point de vue du Mal, cette couleur incarne le manque de personnalité, le doute de soi et la trahison de ses propres idéaux ou de ses croyances. Elle symbolise la santé physique et les soins, ainsi que les maladies physiques et mentales.

Arcanes majeurs

Nom	Représente...
L'Artefact	L'importance d'un objet matériel que l'on doit obtenir, protéger ou détruire à tout prix
L'Homme brisé	Défaite, échec et désespoir ; la perte de quelque chose ou de quelqu'un d'important, qui provoque un sentiment d'incomplétude
L'Innocente	Un être d'une grande importance dont la vie est en danger (et qui peut être sans défense ou simplement inconscient du péril)
La Bête	Une rage ou une passion importante ; quelque chose de bestial ou de nocif, sous-jacent ou qui se cache au vu et su de tous
La Marionnette	La présence d'un espion ou d'un séide au service d'une puissance supérieure ; une rencontre avec une personne manipulée ou un sous-fifre
La Tentatrice	Personne induite en erreur ou mise en danger par la tentation ou l'irresponsabilité ; quelqu'un qui tente autrui à des fins malveillantes
Le Bourreau	La mort imminente de quelqu'un injustement ou justement condamné ; fausses accusations ou poursuites judiciaires injustifiées
Le Cavalier	La mort ; désastre sous la forme d'une perte de richesse ou de propriété, horrible défaite ou extinction d'une lignée
Le Corbeau	Une source d'informations cachée ; une tournure avantageuse des événements ; un secret potentiellement bénéfique
Le Donjon	Isolement et emprisonnement ; avoir un état d'esprit si conservateur qu'on devient prisonnier de ses propres certitudes
Le Fantôme	Le passé qui resurgit ; le retour d'un vieil ennemi ou la découverte d'un secret enfoui depuis longtemps
Le Sombre seigneur	Un unique individu puissant à la nature malveillante dont les objectifs peuvent avoir des conséquences énormes
Le Voyant	Inspiration et intellect affûté ; un événement à venir dont les conséquences peuvent varier en fonction des décisions d'un esprit éclairé
Les Brumes	Quelque chose d'inattendu ou de mystérieux qui ne peut être évité ; une quête ou un voyage important qui mettra à l'épreuve l'esprit de celui qui l'entreprend

Épées

Carte	Nom	Représente...
Maître des épées	Le Combattant	Force et puissance personnifiées ; violence ; ceux qui utilisent la force pour atteindre leurs objectifs
Un d'épées	La Vengeresse	Justice et réparation des injustices par vengeance ; individus investis dans une quête pour débarrasser le monde d'un grand mal
Deux d'épées	Le Paladin	Combattants altruistes et justes ; individus intègres qui vivent en suivant un code d'honneur
Trois d'épées	Le Soldat	Guerre et sacrifice ; l'endurance pour résister à une grande adversité
Quatre d'épées	Le Mercenaire	Force intérieure et courage ; individus qui combattent pour le pouvoir et les richesses
Cinq d'épées	Le Myrmidon	Grands héros ; un soudain revers du destin ; la victoire du probable perdant contre un puissant ennemi
Six d'épées	Le Berserker	L'aspect brutal et barbare de la guerre ; soif de sang ; individus dont la nature est bestiale
Sept d'épées	L'Encapuchonné	Bigoterie, intolérance et xénophobie ; une présence mystérieuse ou un nouveau venu
Huit d'épées	Le Dictateur	Tous les défauts des gouvernements et du commandement ; individus qui règnent par la peur et la violence
Neuf d'épées	Le Tortionnaire	L'imminence d'une souffrance ou d'une impitoyable cruauté ; individu irrémédiablement malfaisant ou sadique

Étoiles

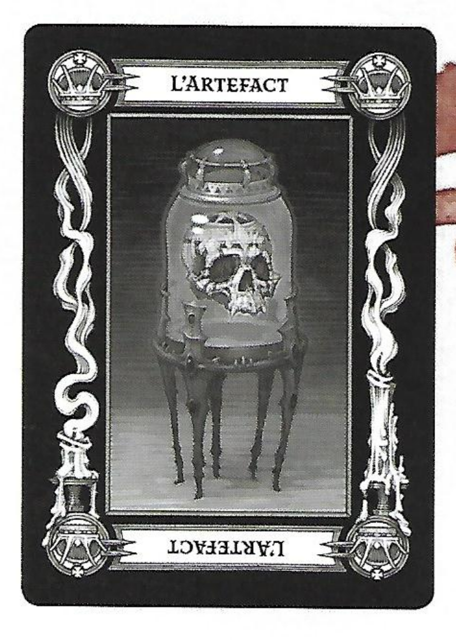
Carte	Nom	Représente...
Maître des étoiles	Le Magicien	Mystère et énigmes ; l'inconnu ; individus qui briguent le pouvoir magique et de grandes connaissances
Un d'étoiles	La Transmutatrice	Une nouvelle découverte ; l'avènement de choses inattendues ; chaos et conséquences imprévues
Deux d'étoiles	La Devineresse	La recherche de connaissances tempérée par la sagesse ; vérité et honnêteté ; sages et prophétie
Trois d'étoiles	L'Enchanteresse	Trouble intime provoqué par la confusion, peur de l'échec ou fausse information
Quatre d'étoiles	L'Abjuratrice	Individus guidés par la logique et le raisonnement ; information ou indice négligés mais pourtant importants
Cinq d'étoiles	L'Élémentaliste	Triomphe de la nature sur la civilisation ; désastres naturels et récoltes abondantes
Six d'étoiles	L'Évocatrice	Puissance magique ou surnaturelle incontrôlable ; magie à des fins destructrices
Sept d'étoiles	L'Illusionniste	Mensonges et tromperie ; grandes conspirations ; sociétés secrètes ; présence d'un arnaqueur ou d'un saboteur
Huit d'étoiles	Le Nécromancien	Événements anormaux et obsessions maladives ; individus engagés sur la voie de la destruction
Neuf d'étoiles	L'Invocatrice	L'imminence d'une menace surnaturelle imprévue ; individus qui se voient comme les égaux des dieux

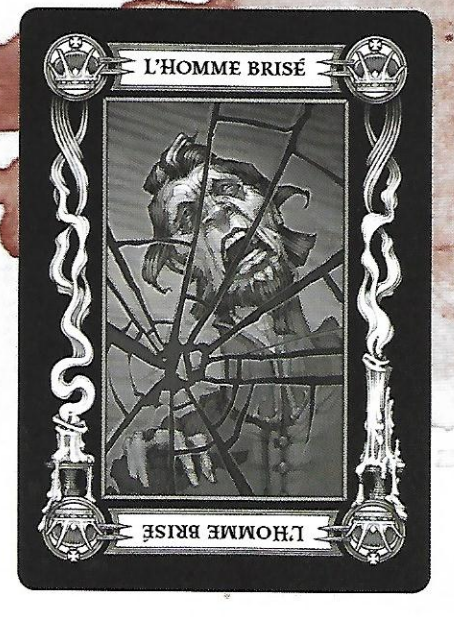
Pièces

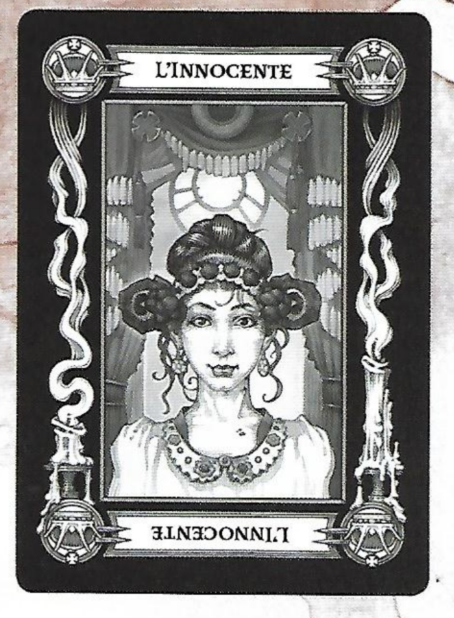
Carte	Nom	Représente...
Maître des pièces	Le Roublard	Tous ceux pour qui l'argent est important ; individus qui pensent que l'argent est la clé de leur succès
Un de pièces	La Bretteuse	Individus qui aiment l'argent mais le distribuent pourtant sans compter ; vauriens ou canailles sympathiques
Deux de pièces	La Philanthrope	Œuvre de bienfaisance et don à grande échelle ; individus qui utilisent leurs richesses pour combattre le mal et les maladies
Trois de pièces	Le Négociant	Commerce ; contrebande et marché noir ; troc équitable et juste
Quatre de pièces	La Marchande	Une marchandise rare ou une opportunité d'affaires ; opérations commerciales dangereuses ou malhonnêtes
Cinq de pièces	Le Membre de guilde	Individus au même état d'esprit rassemblés autour d'un objectif commun ; fierté du travail bien fait
Six de pièces	Le Mendiant	Changement soudain de statut ou revers économique
Sept de pièces	La Voleuse	Individus qui volent ou cambriolent ; perte d'un bien, de la beauté, de l'innocence, d'une amitié ou de réputation
Huit de pièces	Le Percepteur	Corruption ; honnêteté au sein d'un gouvernement ou d'une organisation corrompus
Neuf de pièces	L'Avare	Richesses amassées ; individus irrémédiablement mécontents ou qui estiment que l'argent est insignifiant

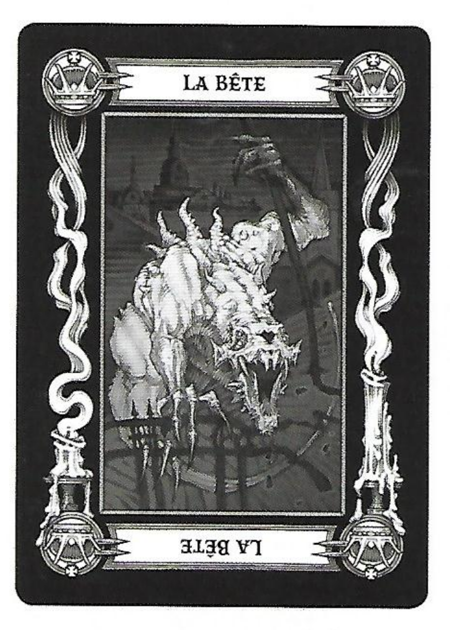
Glyphes

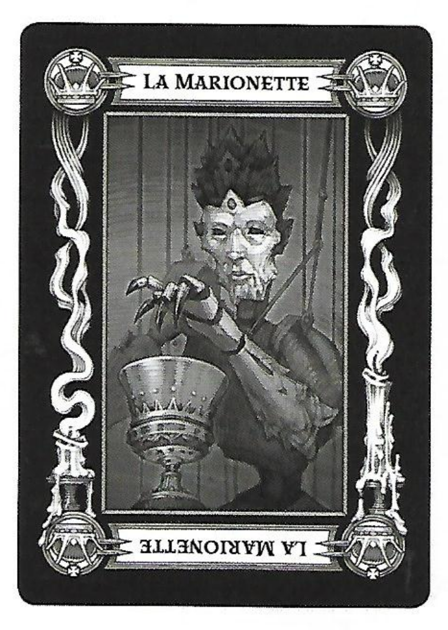
Carte	Nom	Représente...
Maître des glyphes	Le Prêtre	Éveil spirituel ; individus qui suivent une divinité, un système de valeur ou un but supérieur
Un de glyphes	Le Moine	Sérénité ; force intérieure et indépendance ; assurance suprême sans arrogance
Deux de glyphes	Le Missionnaire	Individus qui transmettent sagesse et foi ; avertissements quant à la propagation de la peur et de l'ignorance
Trois de glyphes	La Guérisseuse	Guérison ; maladie mentale, maladie physique ou malédiction contagieuses ; individus versés dans l'application des soins
Quatre de glyphes	La Bergère	Individus qui protègent autrui ; quelqu'un qui porte un fardeau bien trop lourd pour lui tout seul
Cinq de glyphes	Le Druide	Ambivalence et cruauté de la nature et de ceux attirés par elle ; trouble intérieur
Six de glyphes	L'Anarchiste	Changement fondamental d'un individu dont les convictions sont mises à l'épreuve
Sept de glyphes	Le Charlatan	Menteurs ; individus qui prétendent croire à quelque chose mais qui croient, en réalité, à autre chose
Huit de glyphes	L'Évêque	Stricte adhésion à un code ou une croyance ; individus qui complotent et planifient
Neuf de glyphes	Le Traître	Trahison de quelqu'un de proche et de fiable ; un amoindrissement ou une perte de foi

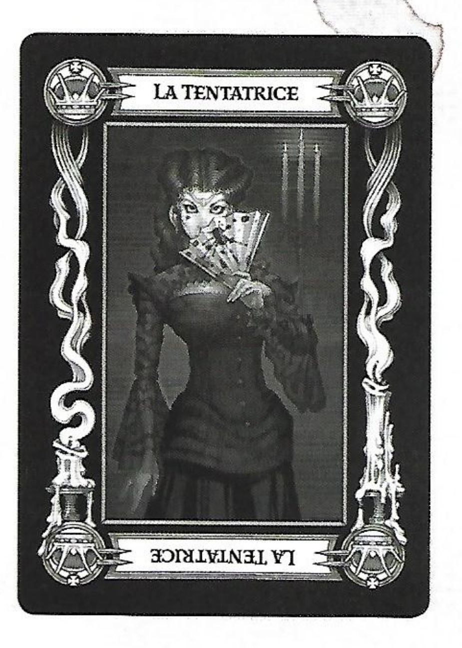

L'ARTEFACT
L'ARTEFACT

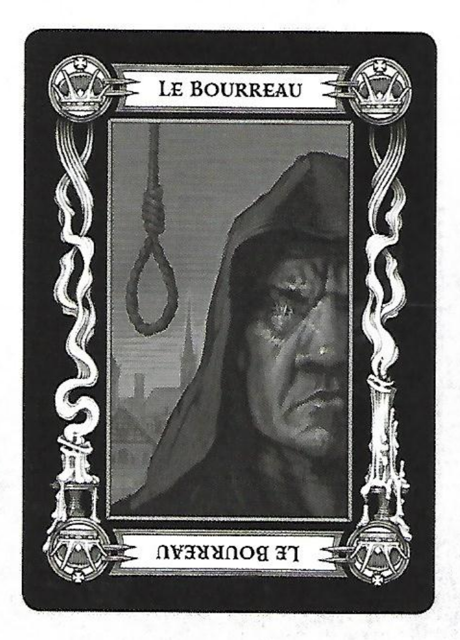

L'HOMME BRISÉ
L'HOMME BRISÉ

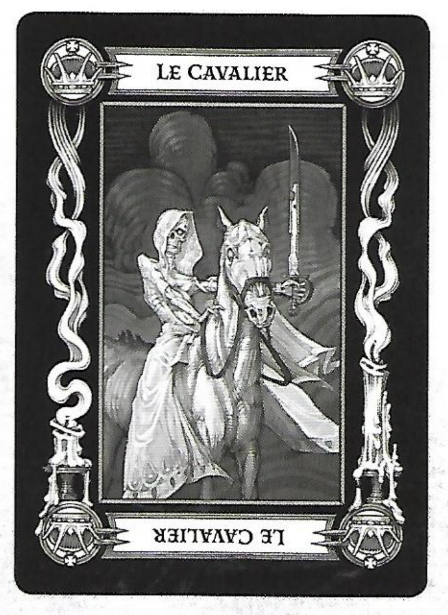

L'INNOCENTE
L'INNOCENTE


LA BÊTE
LA BÊTE

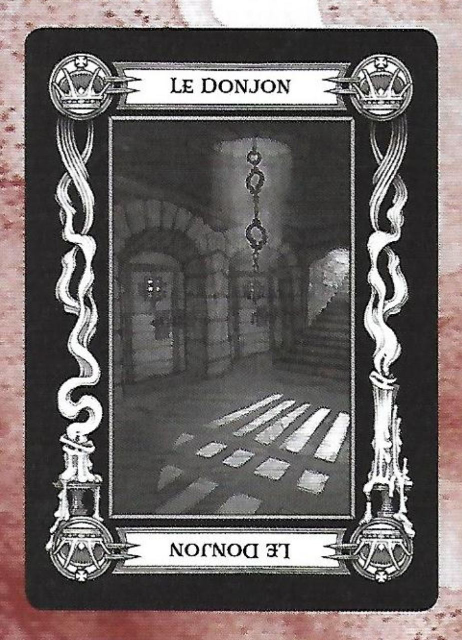

LA MARIONETTE
LA MARIONETTE

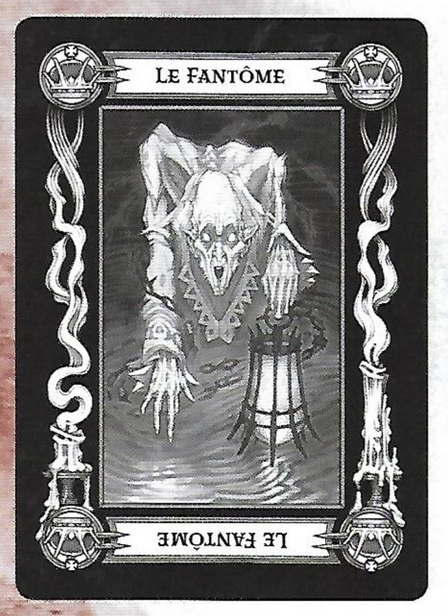

LA TENTATRICE
LA TENTATRICE


LE BOURREAU
LE BOURREAU


LE CAVALIER
LE CAVALIER

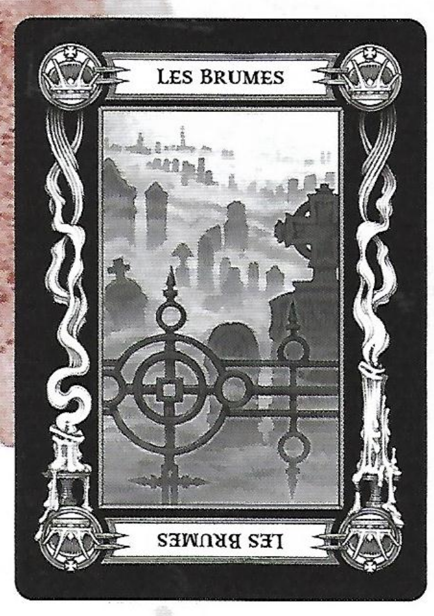

LE CORBEAU
LE CORBEAU

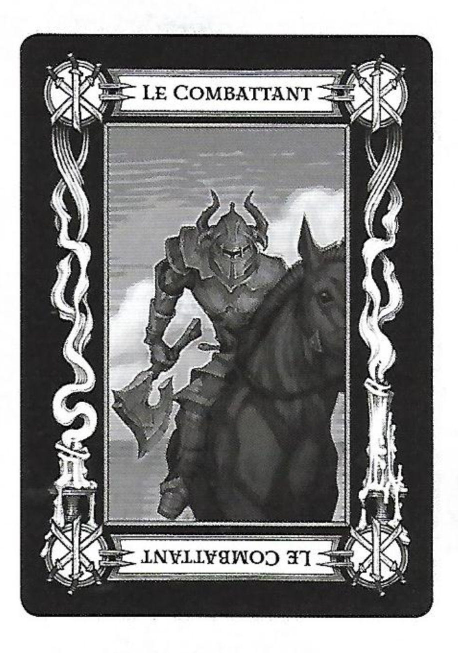

Le Donjon

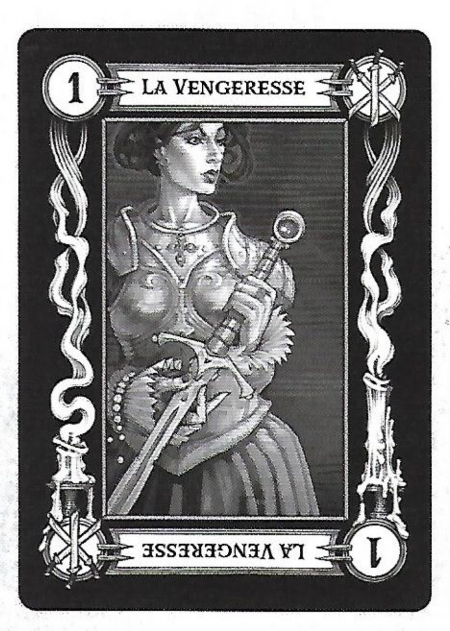

Le Fantôme

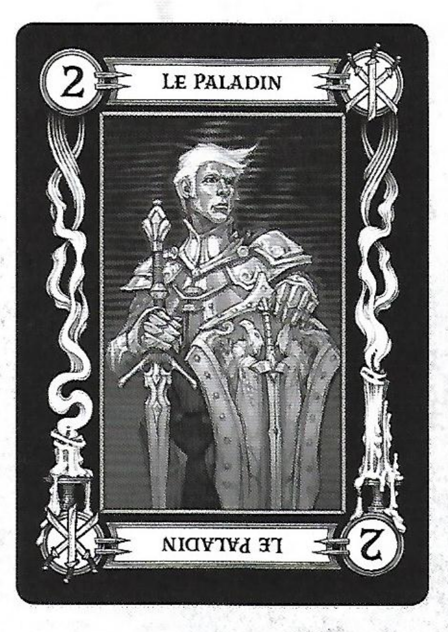

Le Sombre Seigneur

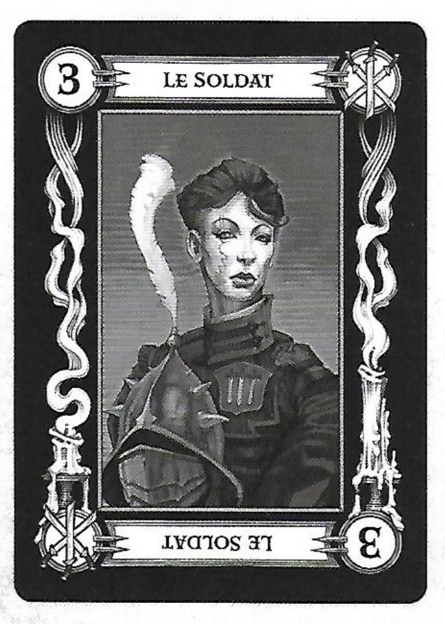

Le Voyant


Les Brumes

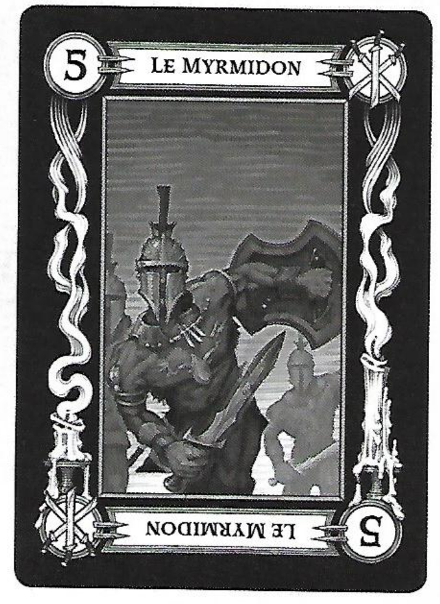

Le Combattant

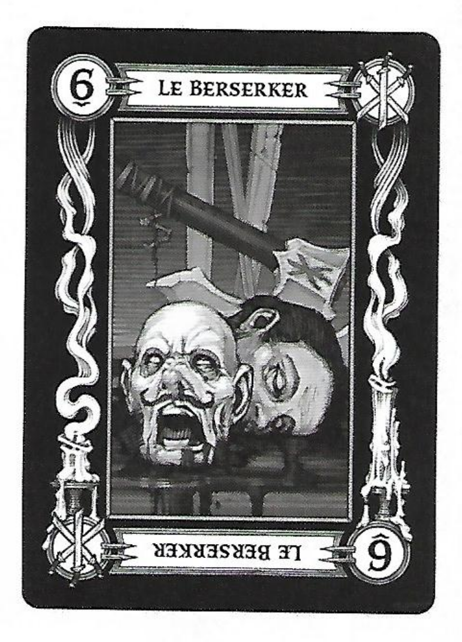

1
La Vengeresse


2
Le Paladin

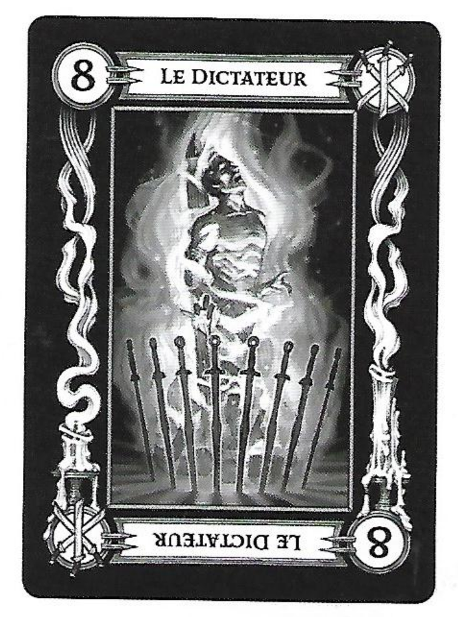

3
Le Soldat

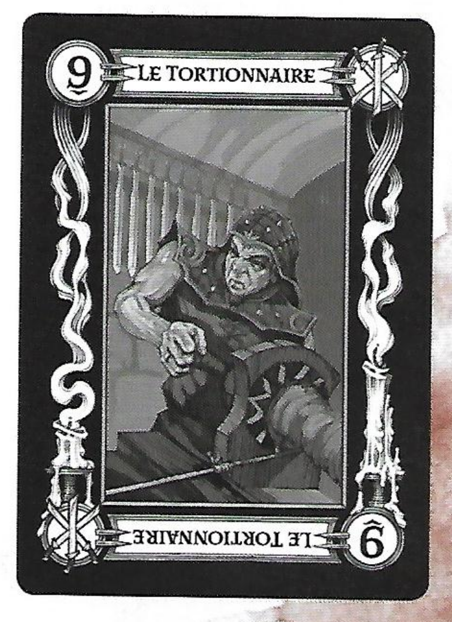

4
Le Mercenaire

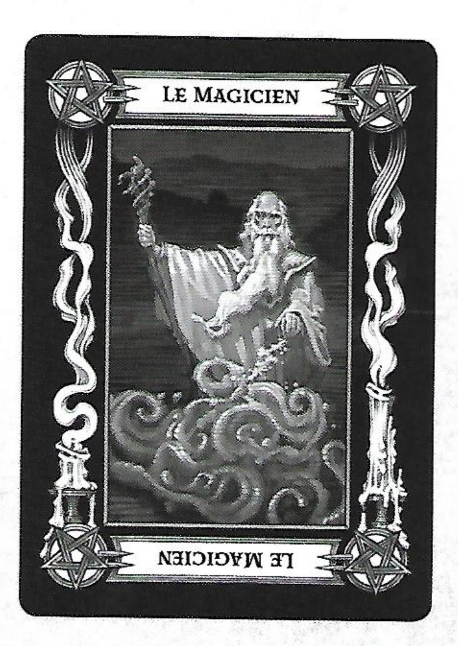

5
Le Myrmidon

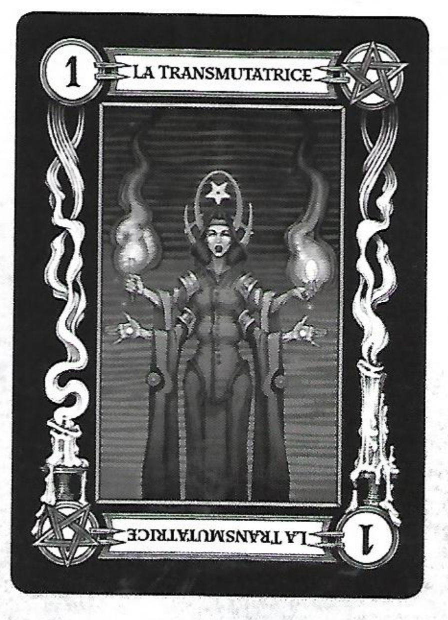

6
Le Berserker

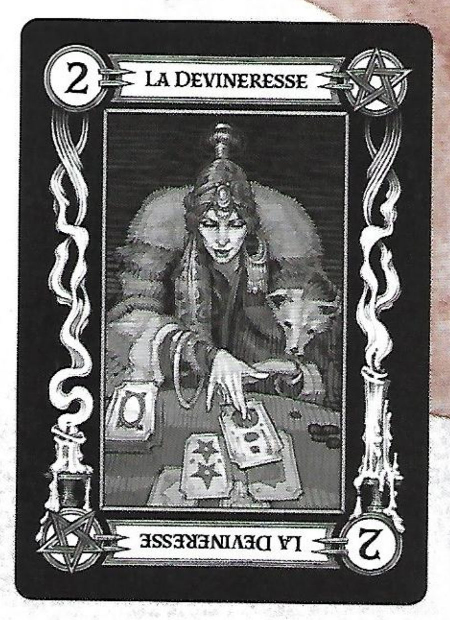

7
L'Encapuchonné

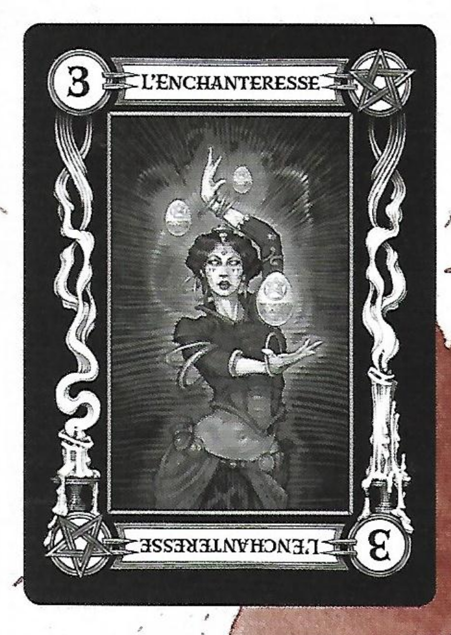

8
Le Dictateur


9
Le Tortionnaire

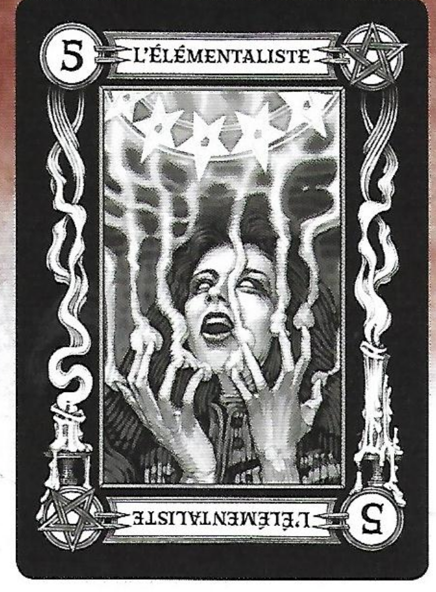

Le Magicien

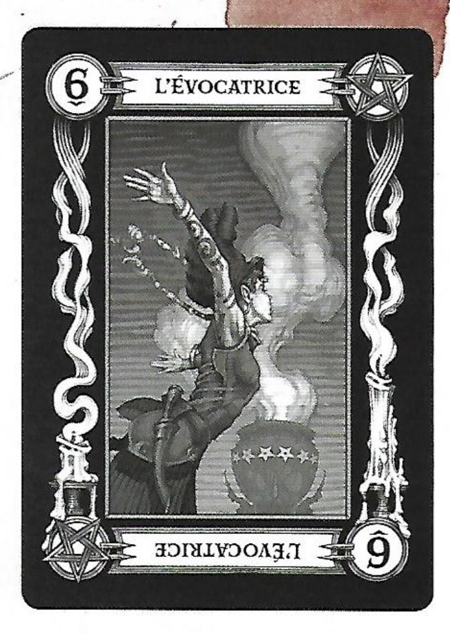

1
La Transmutatrice

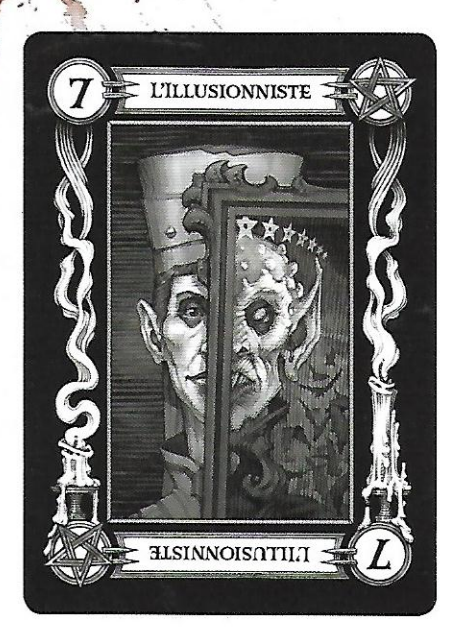

2
La Devineresse

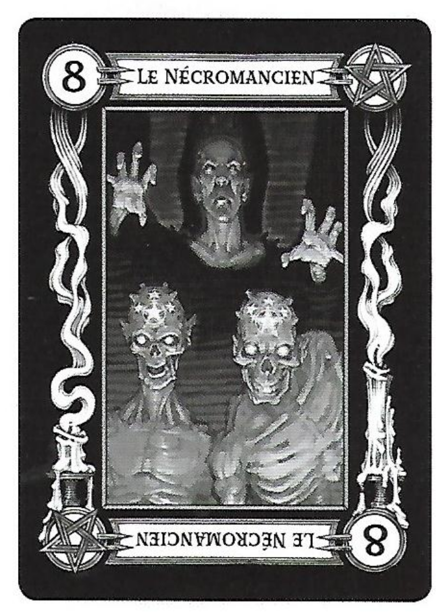

3
L'Enchanteresse

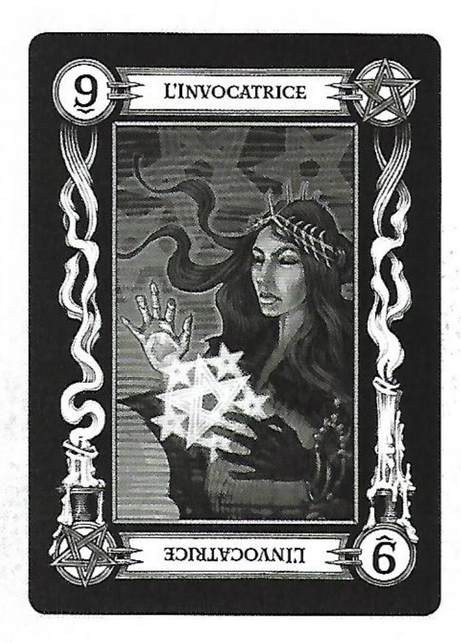

4
L'Abjuratrice

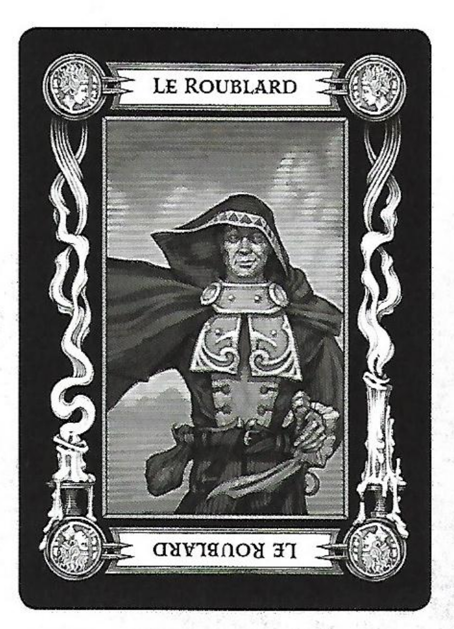

5
L'Élémentaliste

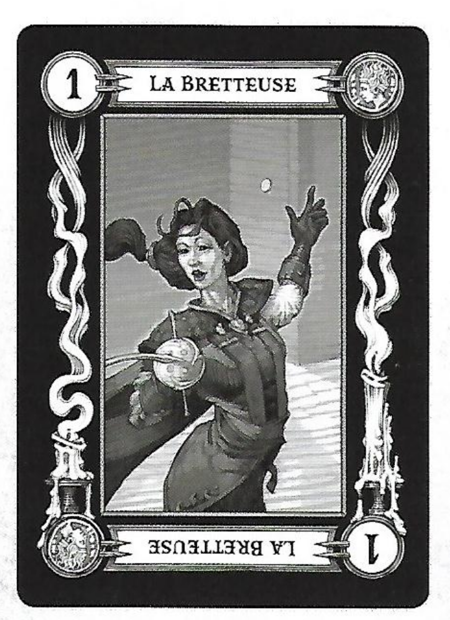

6
L'Évocatrice


7
L'Illusionniste

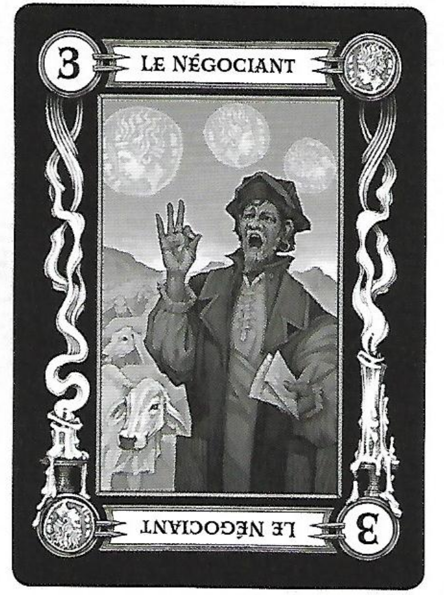

8
Le Nécromancien


9
L'Invocatrice

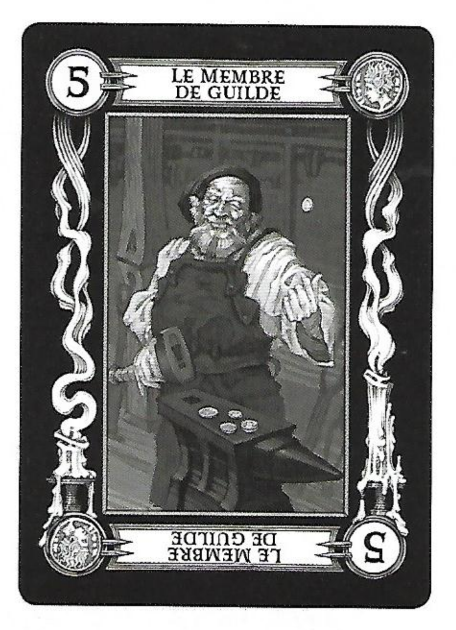

Le Roublard

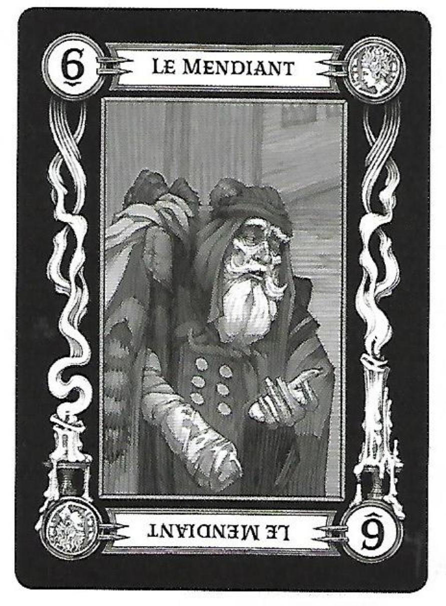

1
La Bretteuse


2
La Philanthrope

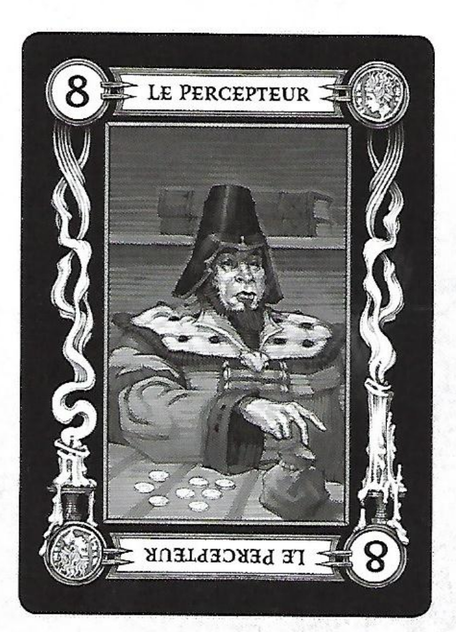

3
Le Négociant

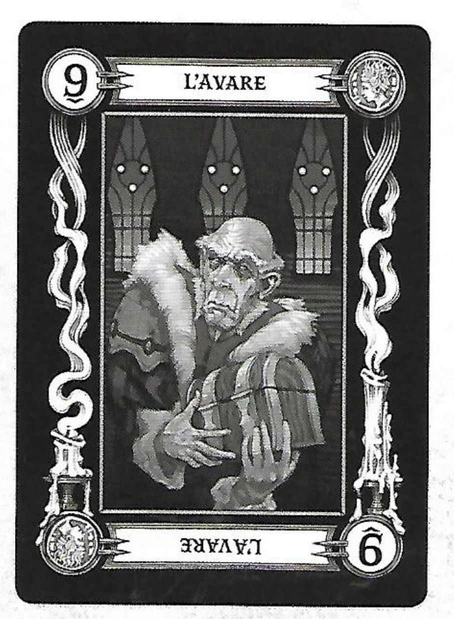

4
La Marchande


5
Le Membre de Guilde


6
Le Mendiant

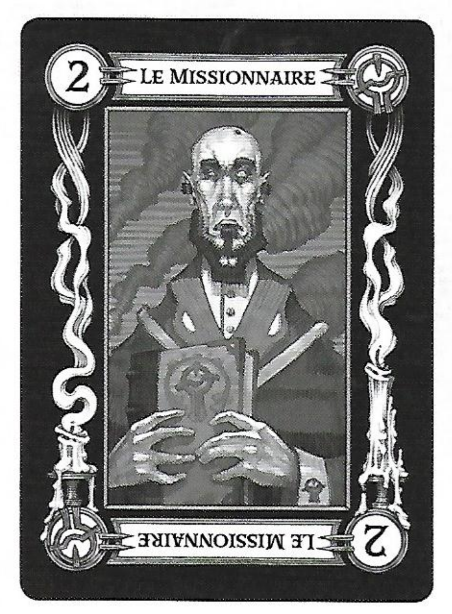

7
La Voleuse

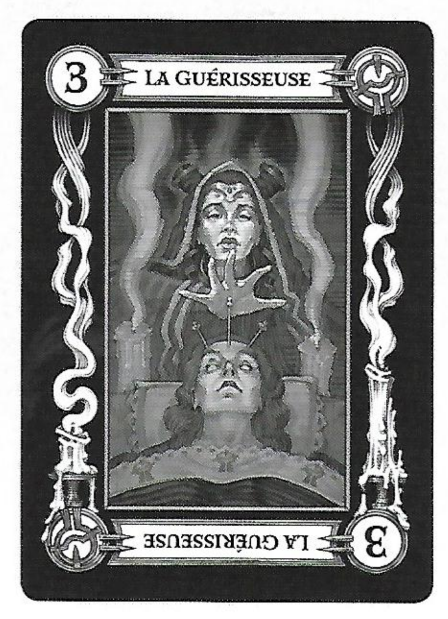

8
Le Percepteur


9
L'Avare

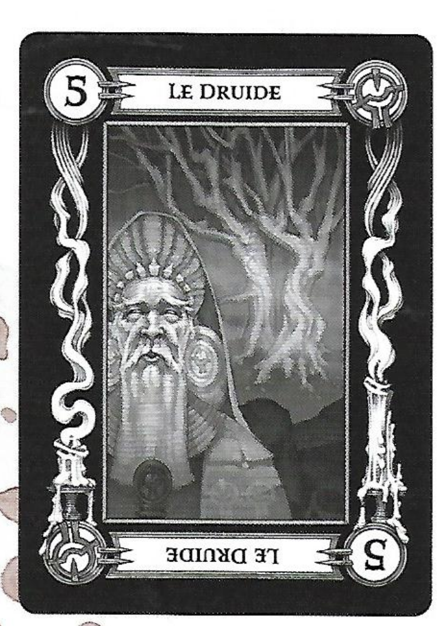

Le Prêtre

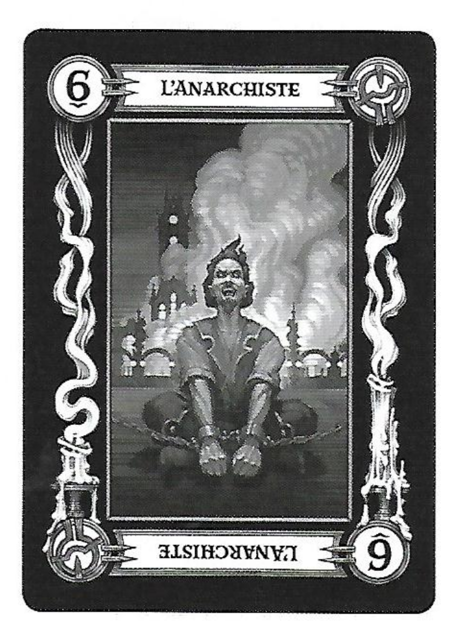

1
Le Moine
Le Moine
1


2
Le Missionnaire
Le Missionnaire
2

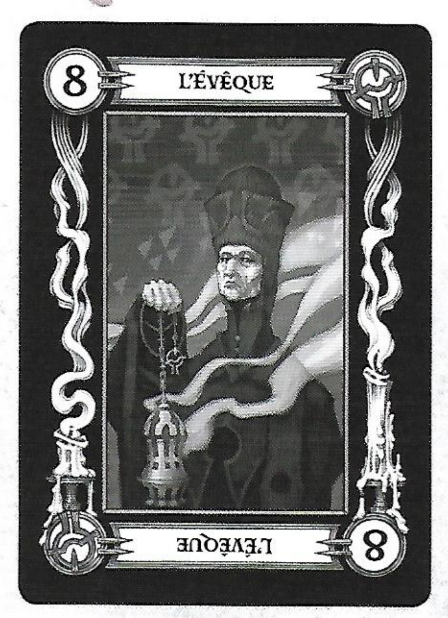

3
La Guérisseuse
La Guérisseuse
3

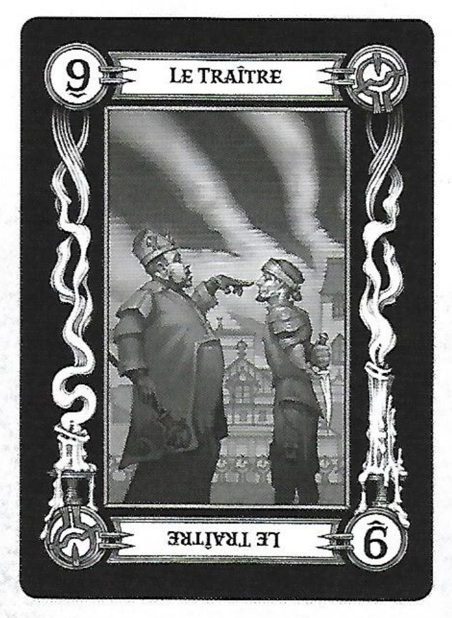

4
La Bergère
La Bergère
4


5
Le Druide
Le Druide
5


6
L'Anarchiste
L'Anarchiste
6


7
Le Charlatan
Le Charlatan
7


8
L'Évêque
L'Évêque
8


9
Le Traître
Le Traître
9

Annexe F : Aides de jeu

Lettre de Kolyan Indirovich (version 1)

Salut à vous, puissant et valeureux.

Moi, humble serviteur de Barovie, vous présente mes respects. Nous implorons vos services, car nous avons désespérément besoin d'aide. Ireena Kolyana, l'amour de ma vie, est la victime d'un mal redoutable contre lequel même les aimables gens de notre village ne peuvent la protéger. Elle dépérit suite à sa blessure et j'aimerais pouvoir la sauver de cette menace.

Cette communauté est prospère. Je vous offrirai tout et plus encore si vous et vos compagnons répondez à ma demande désespérée. Faites vite, car ses jours sont comptés ! Tout ce que je possède sera vôtre !

Kolyan Indirovich
Bourgmestre

Invitation de Strahd

Mes amis,

Sachez que c'est moi qui vous ai amenés jusque dans cette région, ma demeure, et que seul moi peut vous autoriser à en sortir. Je vous invite à dîner dans mon château pour que nous puissions nous rencontrer en des lieux civilisés. Votre séjour se déroulera sans incident. J'attends votre venue avec impatience.

Votre hôte,
Strahd von Zarovich

Extrait du Livre de Strahd

Je suis l'Ancien. Je suis la terre. Les ténèbres du passé ont englouti les premières étapes de ma vie. J'étais le guerrier, j'étais bon et juste. J'écumais la région, tonitruant, tel un dieu colérique mais juste, mais les années de guerre et de tuerie ont érodé mon âme comme le vent érode la roche et la transforme en sable.

Toute bonté s'est éclipsée de mon existence. Ma jeunesse et ma force se sont évanouies, la mort était tout ce qu'il me restait. Mon armée s'est installée dans la vallée de Barovie et a imposé son autorité sur le peuple au nom d'un dieu certes impartial, mais ni juste ni compatissant.

J'ai fait venir les membres de ma famille, depuis longtemps dépossédés de leurs anciens trônes, pour qu'ils s'installent ici, dans le château de Ravenloft. Ils sont venus avec Sergei, mon frère cadet. Il était jeune et beau. Je l'ai haï pour ça.

De toutes les familles dans la vallée, un esprit brillait plus fort que les autres. Une beauté rare que l'on appelait « perfection », « joie » et « trésor ». Tatyana était son nom et je brûlais d'envie de la faire mienne.

Je l'ai aimée de tout mon cœur. Je l'ai aimée pour sa jeunesse. Je l'ai aimée pour sa joie. Mais elle m'a éconduit !

Elle m'appelait aussi « le vieux » ; « l'aîné » ou « le frère ». Son cœur est allé vers Sergei. Ils étaient fiancés. La date du mariage a été fixée.

Elle m'appelait « frère » lorsqu'elle me parlait, mais quand je la regardais dans les yeux, j'y voyais le mot « mort ». C'était la mort de la vieillesse qu'elle voyait en moi. Elle appréciait sa propre jeunesse et en profitait. Mais j'avais gâché la mienne.

C'est la mort qu'elle voyait en moi qui l'a poussée à me tourner le dos. J'en suis arrivé à haïr la mort – ma propre mort. Ma haine était très puissante. On n'utilisera plus le mot « mort » de sitôt pour me

désigner. J'ai fait un pacte avec la mort, un pacte de sang. Le jour du mariage, j'ai tué Sergei, mon frère. C'est avec son sang que le pacte fut scellé.

J'ai trouvé Tatyana en train de sangloter dans le jardin à l'est de la chapelle. Elle s'est enfuie en me voyant. Elle ne voulait pas entendre mes explications. Une grande colère est montée en moi. Il fallait qu'elle comprenne le pacte que j'avais fait pour elle. Je l'ai poursuivie. Finalement, poussée par le désespoir, elle s'est jetée du haut des remparts de Ravenloft et j'ai vu l'objet de tous mes désirs me glisser entre les doigts pour toujours.

C'était une chute de plusieurs centaines de mètres dans la brume. Aucune trace d'elle n'a été retrouvée et je ne sais rien de son ultime destin.

Les flèches des gardes du château ont transpercé mon corps et mon ame, mais je ne suis pas mort. Je ne suis pas vivant non plus. Je suis à jamais mort et vivant.

J'ai appris beaucoup depuis. « Vampyre » est mon nouveau nom. J'ai toujours soif de vie et de jeunesse, et je maudis les vivants qui me les ont enlevées. Même le soleil est contre moi. C'est le soleil et sa lumière que je crains le plus, mais sinon, peu de choses peuvent me nuire. Même un pieu dans mon coeur ne peut me tuer, même s'il m'empêche de bouger. Mais l'épée, cette maudite épée que Sergei a apportée ! Je dois me débarrasser de cette arme atroce ! Je la crains et la hais presque autant que le soleil.

Je me suis souvent mis en chasse de Tatyana. Je l'ai même sentie, toute proche, mais elle m'échappe toujours. Elle me provoque ! Elle me provoque ! Que faut-il faire pour qu'elle m'aime ?

Je réside maintenant dans les profondeurs de Ravenloft. Je vis avec les morts et dors sous les pierres mêmes de ce château vide et désolé. Je vais murer les accès aux escaliers pour que personne ne puisse jamais plus me déranger.

Journal de Rudolph Van Richten

Depuis maintenant plus de trente ans, j'enquête sur les créatures des ténèbres et les expose à la lumière purificatrice de la vérité et du savoir. Certains cercles ont fait de moi un héros, d'autres me considèrent comme un sage ou un maître chasseur. Le simple fait d'avoir survécu à d'innombrables assauts surnaturels est considéré comme un miracle par mes pairs. Mes ennemis prononcent mon nom avec crainte et haine.

En vérité, cette vocation " vertueuse " est née lors d'un effort obsessionnel visant à détruire un vampire qui a tué mon enfant. Cette obsession est devenue une carrière professionnelle pénible et peu gratifiante. Dès le début de ma carrière de chasseur de monstres, je sentais déjà le poids du temps peser sur mes épaules fatiguées. Je suis aujourd'hui un homme qui a vécu simplement trop longtemps. Telle une liche pleine de regrets, je me trouve aujourd'hui prisonnier d'une vie que j'ai cherché à mener par pure folie et qu'il me semble à présent devoir endurer pour l'éternité. Évidemment, je vais mourir, mais je ne sais si je resterai dans ma tombe et cette interrogation hante mes pensées et me tourmente dans mes rêves.

J'espère que ceux qui me considèrent comme un héros changeront d'avis quand ils sauront toute la vérité sur ma vie en tant que chasseur de l'anormal. Je dois cependant dire, ici et maintenant, que je suis à l'origine indirecte et pourtant certaine de nombreuses morts. Nombre de mes amis proches ont également perdu la vie à cause de moi. Ne vous méprenez pas ! Je ne ressens aucun regret, mais je dois faire face à une prise de conscience dévastatrice : je sais que je suis à présent l'objet d'une effroyable malédiction des Vistani. Cette malédiction est si pernicieuse que ce n'est pas moi la victime de ses effets, mais ceux qui me côtoient, ce qui est pire et autrement plus dramatique !

J'ai relaté la tragique histoire d'Erasmus, mon unique fils, qui a été enlevé par les Vistani et vendu à un vampire. J'ai expliqué comment Erasmus est devenu un séide du traqueur nocturne et l'acte horrible que j'ai dû commettre pour le libérer de cette fatalité par la pointe d'un pieu. Mais je n'ai pas fait la lumière sur la façon dont j'ai poursuivi les kidnappeurs d'Erasmus dans toute la région ou comment j'ai " appris ", par leur intermédiaire, où se trouvait mon fils.

En réalité, les Vistani ont emporté Erasmus avec mon involontaire permission. Un soir, ils m'avaient amené un membre extrêmement malade de leur tribu et avaient insisté pour que je le soigne, mais je n'ai pas été capable de sauver le jeune homme. Craignant leurs

représailles, j'ai supplié les Vistani qu'ils prennent tout ce que je possédais si seulement ils pouvaient ne pas utiliser leurs effroyables pouvoirs à propos desquels je ne savais rien. À mon grand étonnement, ils ont choisi de prendre mon fils subrepticement pour rembourser leur perte ! Une heure s'était déjà écoulée depuis leur fuite avant que je ne réalise ce qu'il s'était passé.

Furieux au-delà de toute raison, j'ai sanglé le corps du jeune homme décédé à mon cheval et j'ai suivi avec acharnement la caravane des Vistani à travers bois, en laissant naïvement le soleil se coucher sans chercher un abri pour la nuit. Peu après le coucher du soleil, des morts-vivants m'ont agressé et auraient dû me tuer si leur maître, une liche, n'était pas intervenu afin d'épargner ma vie pour des raisons que je ne parviens pas vraiment à comprendre. Elle avait détecté ma présence d'une façon ou d'une autre et, grâce à sa puissante magie, avait pris le contrôle d'une meute de zombis errant dans la forêt. Elle m'a parlé par la bouche des choses mortes et a placé sur moi une protection contre les morts-vivants. Elle a ensuite animé le Vistana mort et l'a obligé à révéler où trouver les siens. Malheureusement (je le dis après coup), le plan a fonctionné. J'ai trouvé les kidnappeurs d'enfants, accompagné contre mon gré par une horde toujours plus importante de morts-vivants voraces, mais incapables de m'approcher, grâce à la protection de la liche.

Quand j'ai trouvé la caravane, j'ai menacé les Vistani de lâcher sur eux les zombis s'ils ne me rendaient pas mon cher garçon. Ils m'ont répondu qu'ils l'avaient déjà vendu au vampire, le baron Métus. Quelque chose en moi s'est fissuré. J'ai ordonné aux zombis d'attaquer et tous les membres de la tribu ont été dévorés vivants.

Mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Avant qu'elle ne meure, leur chef m'a maudit en disant : " Puisses-tu vivre à jamais parmi les monstres et voir tous ceux que tu aimes mourir sous leurs griffes ! " Encore aujourd'hui, même après toutes ces années, j'entends toujours ses paroles avec une douloureuse clarté. Peu de temps après, j'ai trouvé mon cher Erasmus transformé en vampire. Il m'a supplié de mettre un terme à sa malédiction, ce que j'ai fait le cœur lourd. Les ténèbres l'ont à jamais arraché de mes bras aimants et j'ai stupidement cru que la malédiction avait déjà prélevé son dû en tuant mon fils. Je l'ai pleuré jusqu'à ce qu'un désir de vengeance insatiable vienne combler l'insondable tristesse qui fissurait mon cœur.

Lettre de Kolyan Indirovich (version 2)

Salut à vous, puissants et valeureux.

Moi, bourgmestre de Barovie, vous présente mes respects et mon désespoir.

Ma fille adoptive, la belle Ireena Kolyana, a été mordue il y a quelques nuits par un vampyre. Depuis plus de quatre cents ans, cette créature s'abreuve du sang de mes concitoyens. Ma chère Ireena se meurt à cause de la blessure impie infligée par cette bête malfaisante devenue trop puissante pour être vaincue.

Voilà donc ce que je veux vous dire : tenez-nous pour morts et entourez cette région des symboles du bien. Puissent les hommes pieux faire appel à leurs pouvoirs pour que le diable reste confiné derrière les remparts de la Barovie en pleurs. Laissez nos chagrins à nos tombes et épargnez le monde de ce maléfique destin qui est le nôtre.

Il y a beaucoup de richesses piégées dans cette communauté. Revenez chercher votre récompense lorsque nous serons tous partis pour une vie meilleure.

Kolyan Indirovich
Bourgmestre

Journal d'Argynvost

Mes chevaliers sont tombés. Cette contrée est perdue. Ni la magie et l'épée, ni les griffes et les crocs, ne pourront arrêter les armées de mon ennemi. Je vais mourir aujourd'hui, sans avoir vengé les morts au combat, mais en défendant ce qui m'est cher : cette vallée, cette maison, et les idéaux de l'ordre du Dragon d'argent.

Le mal me cerne. Le temps est venu de laisser tomber le masque et de montrer à ces barbares ma véritable et redoutable forme. Qu'elle sème la terreur dans leur cœur ! Qu'ils racontent leur version du noir triomphe contre le protecteur des montagnes de Balinok ! Qu'on se souvienne d'Argynvost comme d'un dragon honorable et courageux. Mon seul regret, c'est que mes restes ne reposeront pas là où ils le méritent, dans le mausolée sanctifié d'Argynvostholt. Il ne fait aucun doute que mes os seront livrés à mes ennemis, comme les pièces d'un trésor pillé suite à une victoire difficile.

Ne craignez pas la mort. Mon corps périra, mais pas mon esprit. Qu'il devienne un fanal de lumière contre les ténèbres. Qu'il apporte l'espoir dans une contrée désespérée.

Maintenant, à la guerre !

A

Destins liés

Sous des nuages d'orage rugissants, l'ombre du comte vampire Strahd von Zarovich se dessine sur les anciens remparts du château de Ravenloft. Le grondement du tonnerre martèle les tours de l'édifice. Le vent hurle toujours plus alors qu'il tourne son regard vers le village de Barovie.

Grâce à son incroyable acuité visuelle, il aperçoit loin en contrebas un groupe d'aventuriers qui viennent tout juste de pénétrer sur son domaine. Sur son visage se dessine à peine un sourire, car il sait pourquoi ils sont venus et il les attendait, conformément à son plan.

Un autre éclat de lumière foudroyant au milieu des ténèbres et Strahd n'est déjà plus là. Seul le hurlement du vent résonne dans la nuit. Le maître de Ravenloft reçoit pour dîner. Et vous êtes invités.

Une aventure Dungeons & Dragons pour des personnages de niveau 1 à 10.

À utiliser avec la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*.

CURSE of STRAHD



DUNGEONSANDDRAGONS.COM





ISBN: 942-0-020243-55-2
9 420020 243552
Code produit : 73615-F
Imprimé en Lituanie
50,00€